laiyin扫描制作

GAMEPLAZA

电子游戏广场



17

NEWTYPE

新 疆 青 少 年 出 版 社

新疆克孜勒苏柯尔克孜文出版社



FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

最终幻想IX－新角色公开

サラマンダ
（本名：萨拉曼达・特拉尔）

对自己有十分的自信，并且在不断地修行着，是个完全可以信赖的同伴。



エーコ
（本名：艾可・赖尔奥尔）

6岁的女孩，从外表上看她不象这个年纪，由于她有时很玩皮，所以经常给周围的人带来麻烦。





2000年7月19日发售

フライヤ
（本名：布拉亚・克利桑特）

温柔与强大兼备的骑士，曾为过去的某件事而苦恼，但到底是为什么呢？

クイナ
（本名：克依那・科安）

对于它的一切都是个迷，从穿着上看它与厨房有些关系（是暴食者吗）？



ガネシト
王族的公主，对于价值观她有与普通人不同的看法，并且经常在沉思。

本名：嘉乃特・迪尔・亚历山大罗斯 17世











郑问是以自己独特风格描绘中国历史故事的漫画家，在《郑问之三国志》中，玩家将率领由他绘制的武将进行称霸中国的作战！

称霸古代中国的历史模拟游戏！人物绘制是郑问氏！



本游戏的重要特征是以侵攻他国这样的战争要素为中心。在比任何历史模拟游戏都短的时间内，展开高密度，高水平的攻防战。

鄭問之三國誌

チェンウェンのさんごくし



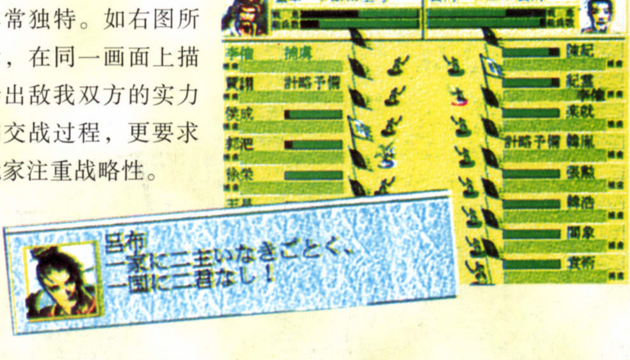
以战斗为中心而展开的全新SYSTEAM!！令人耳目一新



▲在游戏画面上直观的表现出敌我双方的实力，也改变以往繁冗的战斗指令，用较为简洁的方式来描述战斗。

机种：PS2　厂商：GAME ARTS　类型：SLG
媒体：CD－ROM　发售日：2000年6月

这款游戏不仅在美术风格上非常突出，而且战斗部分也非常独特。如右图所示，在同一画面上描绘出敌我双方的实力和交战过程，更要求玩家注重战略性。



在激烈的战斗中武将表现出的豪壮语句

WHO IS 郑问？

在MORING，AFTERNOON（讲谈社）上大活跃的漫画家，台湾出生。这次的游戏请自幼就对《三国志》了如指掌的郑问来担当，相信他一定能让武将们跃然而出。彩色宣传图的主题，也和惯有的以刘备为中心不同，向玩家们传达出对《三国志》崭新的解释。

本游戏较好的体现出了郑问那种富于幻想和雄浑的人物绘画风格，形成与以往三国游戏在美术风格上较大的不同。

以董卓军对袁术军的《火烧洛阳》为例，对游戏流程进行详细说明！！

历史模拟游戏的乐趣在于：使本国国力强盛的“内政”和占领他国领土的“战斗”的平衡。这个游戏主要的工作不是“内政”，而是“战斗”！“战斗”采用了一边看敌方君主的战略，一边提出五个攻击方案的方式。在这里用本系统操作《火烧洛阳》为例，详细介绍游戏流程。

①年代选择



“三国志”的历史随着年代的不同，战争都有其各自的特点。“郑问之三国志”在游戏开始时，就能选择不同的年代和君主，以此形成高低不同的难度。在年代设置中，也有与史实不同的“野史”部分，从而提供给玩家更多的选择可能。

参看战略地图

战略地图将再现《正史三国史》和《三国演义》的世界观，分三阶段的规模，配置城市交通要地的“关”，城市的陆路结构复杂。战略和战术因地形的不同而变化。玩家一定要好好考虑进攻路线。

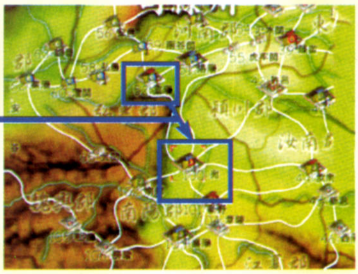


◀▲长江沿岸的山岳地带，都市的重要性也比其它地区显得更高。

②决定先攻击袁术城市——宛

看主要地图，决定攻击宛城，可作为出击据点的只有宜阳，兵源，粮食和钱都要在这里筹措。玩家在一回合内要提出“主力攻击”，“威力侦察”，“阻止敌攻击”的作战计划，首先选择武将，在“主力攻击”的作战计划中寻找。

从宜阳到宛城的进军路线。各城市的规模都由食粮及金银生产力、征兵可能量构成，观察地图以决定进军路线。





安排行军部队的武将，在这里能够调遣宜阳以外城市所在的武将。对话框中表现出了武将的详细资料。

游戏中登场人物约有400！！

在游戏中登场的人物加上女性角色大约有400人！意志坚强的曹操，威风凛凛的刘禅，郑问派的《三国志》向我们展现一个新的《三国志》。而且作为历史主角的三位君主，为适应时代，他们的变化而各画了不同的肖像。



◀魏武帝，伟大的军事家、政治家和文学家。



▶吴大帝，能长期治理好江东。



◀蜀汉先主，权谋杰出的一代枭雄。



◀具有天才的蜀汉军师，最充分的表现出郑问的风格。



◀被称为「虎痴」的魏国猛将。



▲蜀汉后主，被称为愚者的代名词。



◀与诸葛亮长期抗衡的魏国名帅。

③攻击计划的立案

参加战斗的武将和兵粮都要用计划完成。当然，也有好不容易作了部署，结果实行不下去的可能性。作战的顺序参看右侧。因为是完成的随机抽取，所有武运也很重要。

仔细的安排各种策略！



作为君主拥有最多5个提案，具体进行中按编号依次展开。安排提案的顺序完全体现在战略性上。

游戏的流程在此

一回合提出计划立案，然后就如此执行下去。若敌人先发动攻击，自己的出击据点被攻破，攻击计划也就泡汤了。

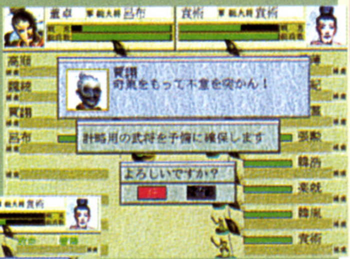
君主将攻击计划立案 ▶ 战斗实行（计划中随机抽取）▶ 下一回合

CASE1 智将，计谋提案！

在战斗中要注意“知谋值”高的武将所提出的对付敌军的提案。计略包括火攻，伏兵等等可在战场上运用的方法。玩家对提案的判断仅限于行还是不行。实际上出了事也只能派武将去过问！

关于计谋的优劣

计谋的长处在于能一举扭转战局，但也可能因实行武将脱离战线而使剩下的武将被集中攻击。





计略获得大成功！

④玩家的攻击计划付诸实现！吕布 VS 袁术！！

玩家这一方以吕布为总大将，加上高顺，魏续共三人出阵。对方是袁术外加7武将应战。战斗中只能对总大将发出一次指令，剩下就任他们自作主张了。在战斗中擅于谋略的武将和武力单挑者都将有各自的表现！



▲在行动过程中随时表现出的敌人动态。

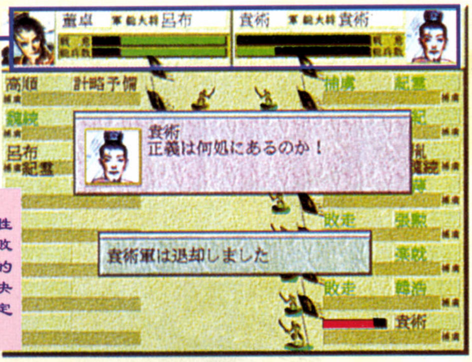


直观的表示战力

图标的种类表现出每明武将所率的兵种，而且根据战况也会用其它颜色来表示该名武将所率部队当前的情况。

合战的胜败有多种因素决定，在画面上方分别有表示战意和总兵数的数值槽，任何一个减为0及告负，总大将可据此发下『退却』命令。

胜败的决定



CASE2 猛将，单挑出阵！

依据情况两军中的武将可能会发生单人出阵应战的情况。到时，武将之间会说些过场话，然后展开不以玩家意志操纵的战斗。

▼在吕布面前，谁能堪称敌手！在没有张飞这样的猛将时，这根本是不公平的对决。



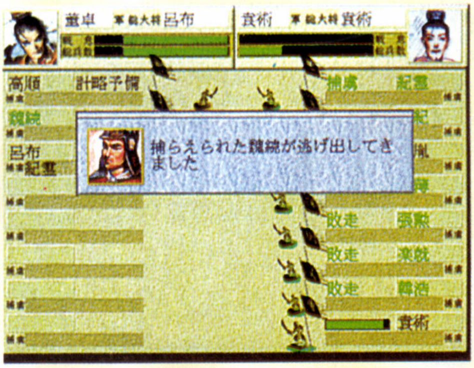


经单挑决定胜败

单挑的作战方法是用回合制来使用攻击系与防御系的卡片。对手的体力值为“0”时就意味着我方胜利。单挑的结果也关系到其它士兵的士气。

⑤董卓军完全胜利！！

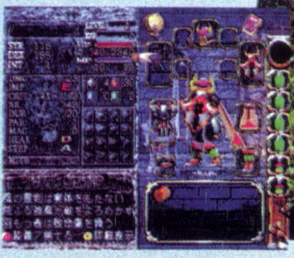
在战斗中，武将的体力值若降到了0，就会被敌军擒获。在战斗结束后，也将出现胜利军对俘虏如何处置的情节。到时放了他，或劝诱招降都是好选择。就按这样的流程进行吧！



机种:DC　厂商:角川书店　类型:RPG
媒体:GD－ROM　发售日:6月29日



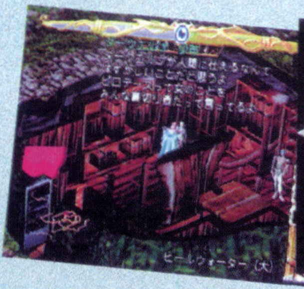
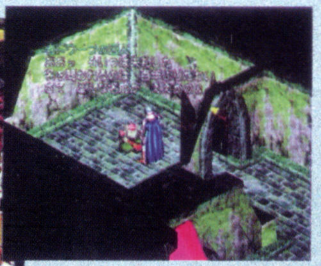
RECORD OF LODOSS WAR
The Advent of Cardice
罗德岛战记　邪神降临





在黑暗之岛"玛莫"上,邪神复活了……

小说和动画皆人气汇聚的《罗德岛战记》,将在DC上登场! 玩家将一边打倒范围内的怪物一边前进,这是款动作性极高的RPG。故事舞台为邪神长眠的黑暗之岛——玛莫。你将作为丧失记忆的主人公,开始打倒复活邪神卡迪斯 的旅程。本作中潘,迪度利特等老面孔都将登场,不但有依据古代文字组合的物品强化系统,本游戏还将满载各种有趣的要素!



主人公

给这个失去记忆男子的,是一把陌生的魔法之剑

罗德岛东南,有一个封印着巨大邪神的岛——玛莫。这个邪神现在被邪恶的魔导师唤醒复活。察觉这个异变的老魔法师瓦尔德,想借助主人公的力量与邪神对抗,瓦尔德咏唱咒文,将死者从黄泉召回,复活者将记不起自己的过去。而瓦尔德称呼他"朋友"。

虽借助比死时更年轻的身体复活,但他已不记得一切了。以瓦尔德的话来看,过去的他应是一名勇猛无敌的战士。

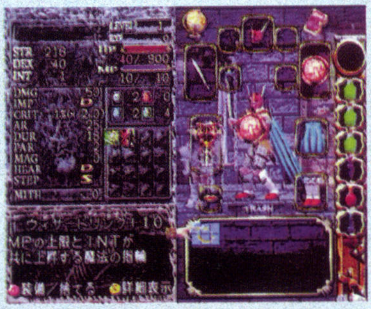




▲▶复活的轻年主人公能用自己的力量阻止邪神的复活吗?这一切都将由你自己去实现。

组合古代文字强化装备！

武器和防具这些装备品若刻上古代文字，性能就会提高，文字有很多种类，有能提高防御力的，有能提高攻击力的，效果不尽相同，而且刻上几个文字的话，有可能造出新的装备来，进行各种尝试造出最强装备来吧！



◀在主菜单中可以很清楚的看见人物各部位装备及能力数值。



瓦尔德

作为罗德岛长久历史见证人的贤者，也是“六英雄之一。帮助指导主人公。为了让主人公复活，他与魔女卡拉作了交易。

老魔术师有什么目的？



▲除了阻止邪神复活以外，他还有其它目的吗？

攻击群体敌人



▲▶在战场上使用魔法击倒群体敌人是非常爽快的。

▶使用强力的魔法将敌人一网打尽。

小心陷阱



▲▶在某些场地中会有很多陷阱出现，要小心这些以免受到无敌的伤害。另外，多探究一下场所可能会有意想不到的宝物发现。



潘

无特定主人的自由骑士。在罗德岛各地掀起的战争中，他留下无数英名。对于邪神复活和主人公的行动，他的态度是什么！？

他与主人公是什么关系？



▲搜寻主人公的潘到底与主人公有什么关系呢？

巴戈奈德

阴谋策划使邪神复活的人。他虽拥有各类魔术才能，却为了求得力量而走上邪路。也因此在过去，他被所属学院开除了。



卡 拉

500年间一直干涉罗德岛历史的『灰色魔女』，她与巴戈奈德使划神卡迪斯复活并无关系，但她和瓦尔德进行过交易。



迪度莉特

她是伴妖精种族的少女，能够使用精灵魔术，容貌美丽，心地善良，乐于帮助别人与主人公一起战斗。

纳 斯

居住在玛莫地下的邪龙，平时都不会移动，但它予感到邪神复活便出现了。





邪神复活的预兆！！



ZONE OF THE ENDERS
Z.O.E

ゾウイ
(仮題)

机种:PS2　厂商:KONAMI　类型:ACT
媒体:未定　发售日:2000 年预定

小岛秀夫	《燃烧战车》总监督
新川洋司	《燃烧战车》角色设定
冈村宪明	《心跳回忆个人剧本版》导演
西村诚芳	《高达 X》角色设定





四人合作

由"燃烧战车"的总监督小岛秀夫监制的 PS2 用的独特游戏登场了。它围绕着驾驶被称为宇宙飞行器的机器的少年 LEO 展开和故事。游戏中描绘了他通过战斗而成长的经历。此款游戏不仅是单纯的机械动作游戏还具有极高的动画观赏效果,是值得期待的作品。

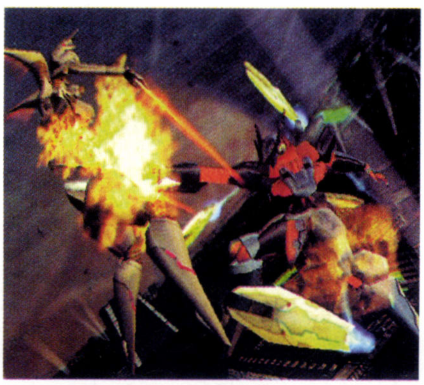




▲主人公操作被称为"宇宙飞行器"的大型机器人进行战斗。









STORY

22 世纪的太阳系。在木星卫星的轨道上,有一个叫做"安第利亚"的殖民地。人们把住在那里的人称为"安达"。在"安第利亚"住着一个内向的少年 LEO,一次他和殖民地的孩子们一起盗窃了联合宇宙军备设施中的废品,正在这时"安第利亚"被狂信军事政权的 ZOE 攻击了。于是"安第利亚"变为战场。童年的朋友们一个个在 LEO 面前被杀。这时的 LEO 突然意识到"如果没有这群家伙,我们就不会被欺侮了。"于是他肩负起拯救家园的任务。而飞行器就成为了进行斗争的主要手段……

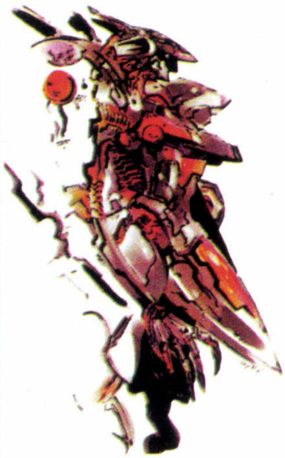


本作的主人公,住在安第利亚"上的少年,内向、胆小,常受欺侮,在"ZOE"攻击"安第利亚"时,偶然发现了宇宙飞行器"杰菲特",并驾驶它加入了战斗。年龄 14岁。

角色设计者

这回设计人物造型的是 KCE 的西村诚芳,这个人在动画界可是相当知名的。他曾为"机动警察"、"机动战士 V 高达"、"机动武斗传 G 高达"、做过监督,为"机动新世纪

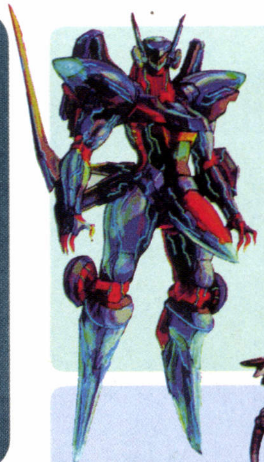
KONAMI 极力开发的动作类游戏“Z.O.E”，现在我们终于可以看到一些游戏的画面了。它的监督是由小岛所担任的，并且有一个很强大的开发队伍。下面让我们一起了解一下此作的情报。



小岛秀夫、新川洋司、冈村宪明、西村诚芳等人正在为游戏设计开发方案。

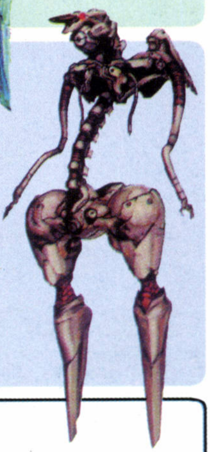


杰菲特



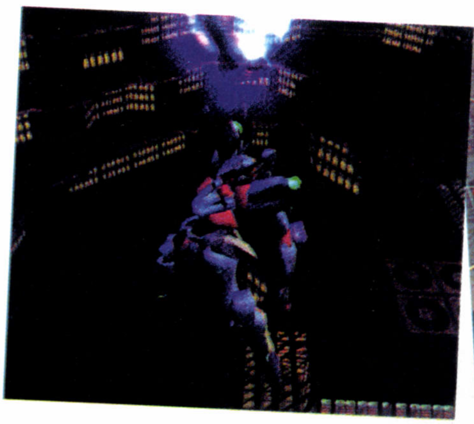
LEO的飞行器，攻击迅速，具有人工智能，搭载了ADA。

拉普塔



XOE军的量产型飞行器，是标准装备型，除此之外，还装备了具大的盾。

开发制作超大型 SF 大作











宇宙飞行器为何物?

宇宙飞行器就是载人宇宙机器，一般为人型，但像第本斯特那种特殊形状的也有。

第本斯特



ZOE的飞行器，比拉普塔更巨大，以怪异见长，中场时登场。

西村诚芳!

高达X”设计造型兼任监督。在这款游戏中，西村不仅为此设计造型，还着手于动画绘制。这使得本作品更具有可看性。我们渴望西村设计的生动人物早日登场。



克兰·特鲁斯

本作品女主角，14岁少女，在战斗中与LEO相识，与他共同作战。

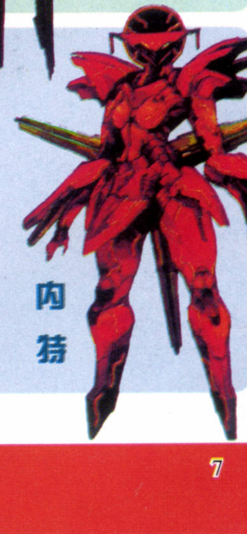


维依奥拉

ZOE的女领导人，LEO的敌人。驾驶的飞行器是“内特”。



内特



LEO维依奥拉的座骑，红色机身十分美丽，其中装备齐全，威力具大。











The Day of Walpurgis

ワルプルギスの昼と夜

威尔普基斯的昼与夜

机种:PS2　厂商:KONAMI　类型:AVG
媒体:DVD－ROM　发售日:未定

再生后你能改变自己的命运吗?

《维尔普基斯的昼与夜(暂名)》的主人公艾克是一各被人暗中杀害的男子。他在死亡后靠一种不可思议的力量，回到了被杀前的30分钟。游戏的主要目的就是让主人公在再生时查出被杀的真相并且避开死亡。游戏由九章构成，艾克使用超越时间的能力，到各个时间段去寻找解决方法。与过去的人们谈话，取得物品，改变历史!

Character file



主人公

艾克·卡什

Eike Kusch

数次踏足当地的海外游客，对这条曾经造访过的街充满兴趣。虽性格爽快，但不太能说话。



Dana

达娜

艾克醒来见到的在咖啡馆打工的女子，有少许的腼腆。



繁华的街道

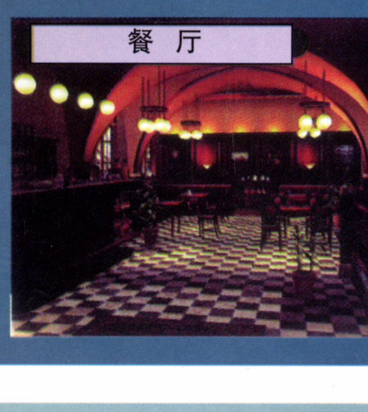


▲▶街道场景是按照中世纪时代设计的。

利用PS2的强大机能，"威尔普基斯的昼与夜"在游戏的画面上将非常华丽，而游戏的系统是标准的AVG风格，直接操纵角色在众多的场景中行动，与不同的人物对话将会发生各种事件并展开故事。

充满中世纪味道的场所

餐　厅





STORY

艾克在某日遭人袭击没了性命，就在垂死的那一刻他发出“如果命运能改变……”的感叹，得到了超越时间的能力。他回到了 30 分种前的咖啡店，艾克开始了漫长的一天。





►▼时间是 1980 年，一个女性在雪天中被袭击，她与主人公的死因有何关系？



◄游戏的声音是英语，同时在画面的下方会有日语字幕显示。

到底是谁杀了你自己?



▲主人公背后有被锐器击伤的痕迹，这可能就是死因。

▲▼在 16 世纪的欧洲，因为打火机引起的惊慌，所以传说中的恶魔祭祀正在展开。

描绘细致的背景



占卜的馆



炼金术师的家



玛克丽特·瓦格纳

中世纪练金术师的女儿，性格开郎，是想到便做到的人。



贺姆克鲁斯

自称贺姆克鲁斯，帮助艾克的迷般人物。



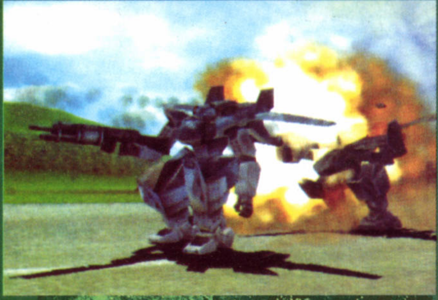
艾卡特·布鲁姆

和艾克一直关系很好的私立美术馆馆长。



占卜师

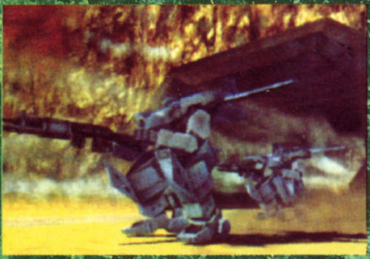
给于艾克命运预言的神秘人物。容貌也被迷一般地遮住。



HIGH－MACSⅢ

正式名:16 式装甲步行战斗车

这是日本外籍部队，第 501 机动对战车中队配备的，拥有 3 次元机动能力的 AWGS(装甲步行炮系统)。12 式步得战斗车（HIGH－MACS）再没计概念为"轻量级"，就成了回旋性能，移动速度，跳跃能力·运转时间等都有提高的 16 式。含アサルトテイフル(附带留弹发射装置)，105MM 滑腔炮，ATM 等等丰富变化。坐在操纵席的人，当然非你莫属。



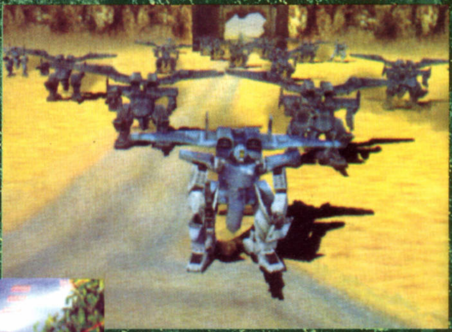


ガングリワオン ブレイズ
GUNGRIFFON BLAZE

机种:PS2 厂商:GAME ARTS 类型:A·SHT
媒体:CD－ROM 发售日:2000 年夏

作为武装鹰狮部队的一员出击!

以战火纷争的近未来世界为舞台，驾驶装甲步行兵机器人展开宏伟战斗的《GUNGRIFFON BLAZE》，前作曾在土星上发行。最新作以战场的气氛向 PS2 挑战。它是否能自由运用最新机芯，再现压倒性的战斗场面呢……?





日本外人机部队·机动对战车中队
第三次世界大战后，代替执行 PKO 实战任务自卫队由日本外人部队担当，这是对战车中队的主力兵器。

HIGH—MACS Ⅲ操纵席
游戏以座舱视点进行，可以看见战场上爆炸的火光、烟雾以及周围真实的环境和立体感极强的音响效果。

物品系统 ITEM SYSTEN

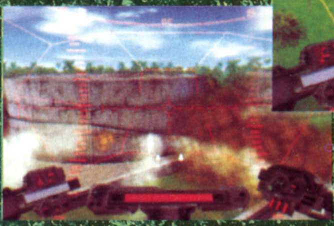
这次追加了 SS 没有的物品系统，在战斗中射击后，会有条件地获得物品。获得的战利品可在下次出击时装备起来。



质量传感器 MASS ENERGY DETECTORC(MED)

《GUN GRIFFON BLAZE》中不存在 REAL-TIME 时内显示敌位置的雷达。代替雷代的是对正面方向物体产生反应的传感器。传感器可探知物体的数量，距离，作用是索敌。





为在战斗场求生存，寻求最佳方法！

模式中有 SS 版中有的练习模式，对战模式，不过最主要的还是剧情模式。这个模式的大致流程见右图。选择剧情和武器会因难易度不同产生变化。



剧情选择

从世界各地的战乱地区中选出 6 个地区。SS 版中活跃在俄国、中国、美国的第 501 机动对战车中队在 PS2 版中将如何呢？

下达简令

下达简令就是说明情况。在作战开始前，说明任务的目的和注意事项等等。这之后就要决定自己的装备，如果想生存下来就在配合作战地去装备。

战斗

开始时基本任务一般都是敌全灭，建筑物的破坏，防守基地等也是作战的组成部分。必须注意的是时间限制，想活下来就千万别搞成 TIME OVER 和任务失败。

GAME OVER

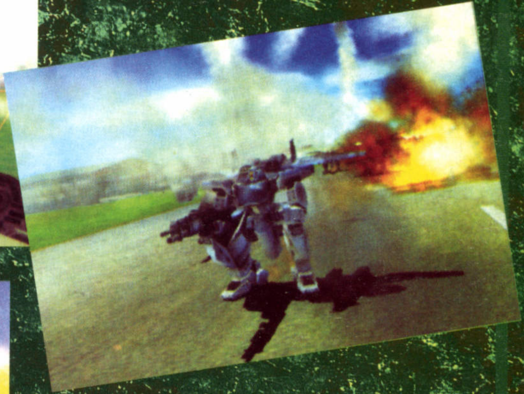
驾驶自己机未在限定时间内完成任务就会 GAME OVER。在以防卫为目在作战中，参加防卫的已方全部被毁也意味着 GAME OVER。

GAME CLEAR

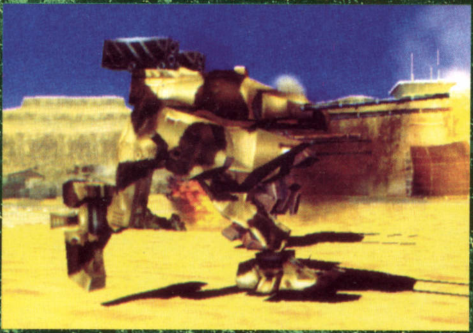
完成作战任务即 GAME CLEAR。结束后，所得分数由所破坏的敌机，建筑物决定。接下来的作战时间也随之变化。







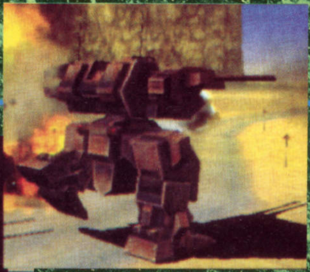


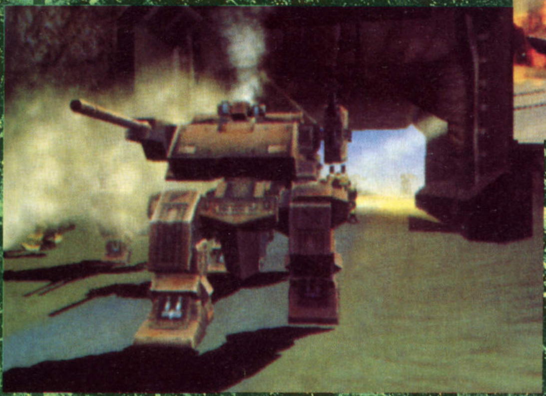


法国 AUTRUCHE 的对空攻击改良型，在战场上将能获得较多主动权。

SUPER AUTRUCHE

from France





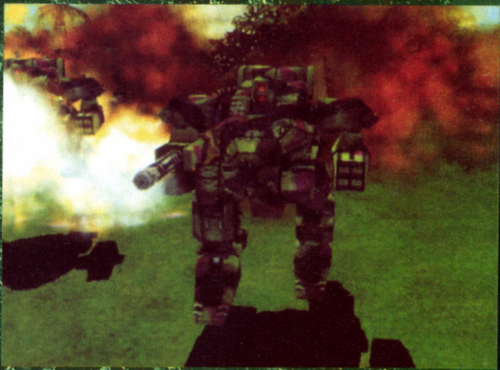
VALIANT

from UK

英国开发的担任侦察、火力支援以及对战车战斗的 AWGS，属于武器固定的机甲类型，在战场上主要起协助作用。

具备真实感的兵器

本游戏魅力之一就是机器的存在上当真实。在此向读者介绍日本外籍部队之外的装甲步行系统（可以说是机器人啦）。



STURM PANZER

from Germany

德国开发的第一世代 AWGS 的杰作机 PANZER，具有较高的机动性。

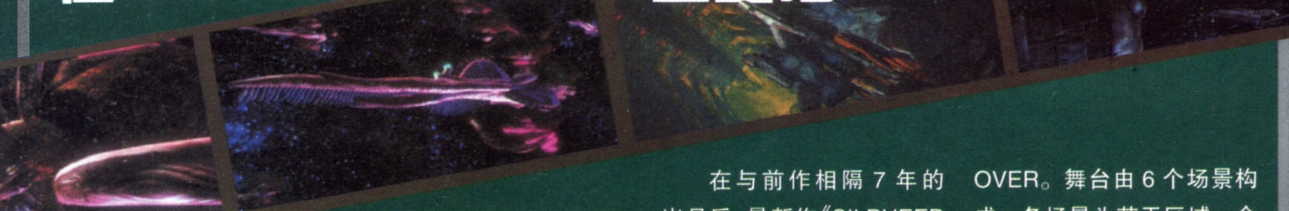


SILPHEED～可称之为传说中的射击游戏，1986年在PC8801上作为最早的3D射击游戏出现，93年发行CD版，而在2000年夏天，又将在PS2上发行。

银鹰战机
THE LOST PLANET

机种:PS2　厂商:GAME ARTS　类型:STG
媒体:CD－ROM　发售日:2000年夏

GAME ARTS的射击游戏名作在PLAY STATION2上复活!!



在与前作相隔7年的岁月后，最新作《SILPHEED THE LOST PLANET》即将发行。来助纵向旋涡式射击方式，受敌攻击，BARRIER GAUGE减少降到0时和自机被破坏时就会GAME OVER。舞台由6个场景构成，各场景为若干区域。会依场景不同出现个性形敌角色。在进得本作游戏时，长时间按键有可能出现蓄力击，有必要依情况随“机”应变。

过去两作中的“シルフィード”～忠实基本原型!



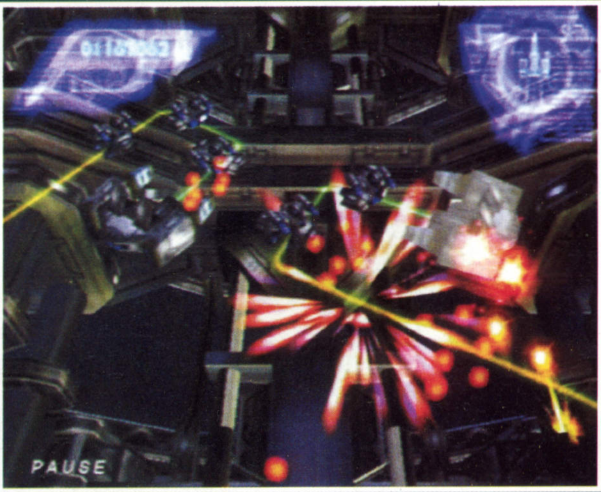
永远在新时代最前端机芯上出现的“银鹰战机”。他带给人们的震撼是其它同类作品难以想像的。比较一下前作的CD画面。就知它现在有多棒了!



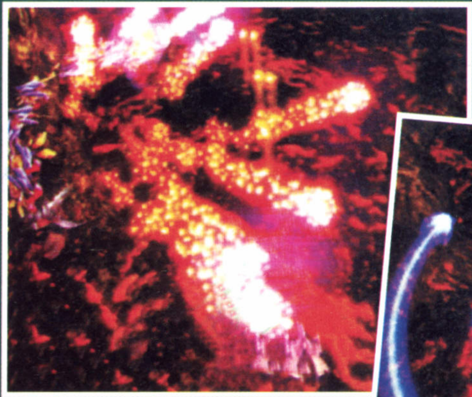
▲▶“银鹰战机”发进时的场面也完全由即时演算的多边形构成，能更好的表现出游戏的立体环境。



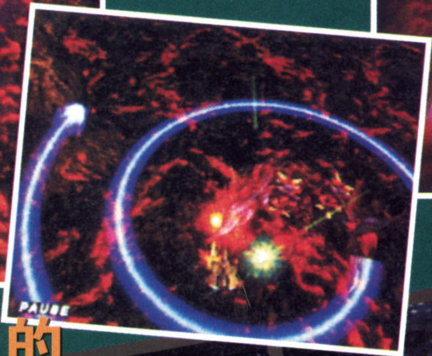
破坏巨大的巡洋舰!



▲在与“银鹰战机”激烈交战的机体中，全部是由3D POLYGON即时演算出的，游戏中通信语言为英语，通过华丽的场面描绘出SF的幻想世界观。在游戏画面的层次感上也高于以前各种同类游戏。



◀▼具有着龙一般形态的中BOSS，拥有回旋火焰等各种强力武器。







▼◀本作也将会出现宇宙以外的关卡，可见到不同的敌人。



纵卷轴 STG 的新世纪到来!!

“银鹰战机”发进!!





◀▲在每一关开始时穿插的场面，会根据本关的情况而有各自的不同及特点。

故事梗概

闪耀着深绿色光辉的惑星索伦特，是从地球看位于银河中心部位，为数众多殖民星球中的一个。在其行星轨道上执行巡视机，前行调查不明飞来的陨石群情况。调查员们互相闲聊以解除紧张感：“和斯基的约会告吹了”。“超时工作我要加班费”、“这个星纱的预算，你一个人在可怕的寂静中，他们缓慢地接近陨石群。就在他们企图靠近时，陨石突然张开大口，发出强烈的能量攻击！早期警戒机爆碎。卸下伪装，异星舰队群露出狰狞身影……内战过后 31 年，新的危机再度造访人类。





也有下方向卷轴



武器选择

各区域战斗开始前，玩家可选择银鹰战机装备的武器，在两所装备场里可装备各式武器。要随战场的变化而挑选武器啊！



▼在关卡中也有各种危险地带的出现，此时要依靠玩家灵活的操纵技术来加以回避。

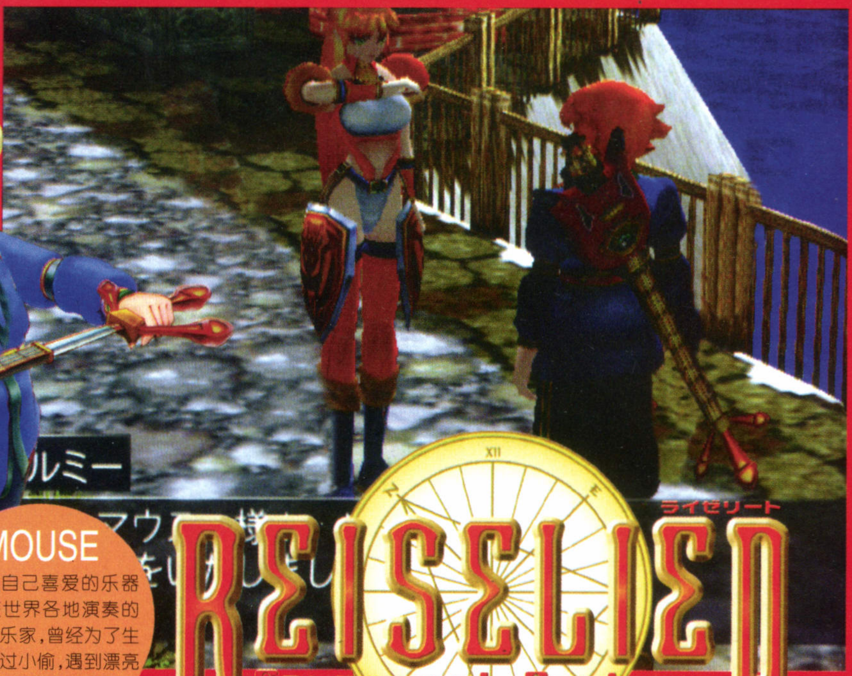






▲敌人异常密集的炮火，在躲避的同时是否能用自己火力将其打消呢？





REISELIED
ライゼリート
Ephemeral Fantasia ™

RUMMY
拥有高超格斗能力的少女，是 XEIPHERPOLIS 的助手，受命在海港等待主人公 MOUSE，这也使她成为了以后的女主角。

MOUSE
与自己喜爱的乐器一起在世界各地演奏的旅行音乐家，曾经为了生计而当过小偷，遇到漂亮的女孩子脸红是他的特点。

机种:PS2	厂商:KONAMI	类型:RPG
媒体:CD－ROM	发售日:2000 年 6 月	

“PANDUK 岛”是一个神秘的岛屿。这里，我们将介绍在那里发生的故事，故事是正统派幻想 RPG 的续报这次，我们从故事的第一天起，揭示这个小岛的秘密。



STORY 冒险之门敞开的第一日

岛的首领 XELPHERPOLIS 邀请 MOUSE 来岛上访问，MOUSE 在岛上与巫女 RUMMY 一起，与在王家效命的 BAGOTH 将军相见，并由将军为他们领路。MOUSE 与 XELPHERPOLIS 及他的未婚妻 LOREILLE 相见，并深深地被 LOREILLE 的美貌吸引住了。在婚礼上，MOUSE 演奏了一段精彩的曲子，并获得了好评。但是，在 MOUSE 周围，隐隐可见一个恐怖阴谋。

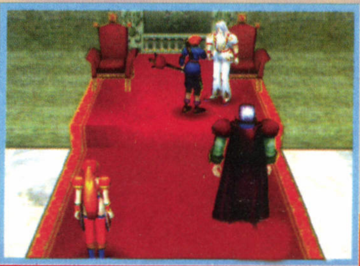


▲在海港出迎 MOUSE 的是 XEIPHERPOLIS 的助手 RUMMY。



▼王家的猛将 BAGOTH 与 RUMMY 等人在城内等待着主人公。







LOREILLE
统治潘迪尔岛的王族的公主，自幼父母双亡，是王位的唯一继承者。受到全岛人民的爱戴，现在正准备与 XEIPHERPOLIS 结婚。

XEIPHERPOLIS
现在是潘迪尔岛真正的支配者，从外表上看很绅士，但却有着冷酷高慢的性格，贵族出生的他年龄、经历等一切都是谜。



BATTLE 实现尽兴战斗的系统



▲使用效果范围广泛的魔法进行攻击，会消费许多 ACTION POINT。



在本作品的战斗中，根据 ACTION POINT，采用了指令入力式战斗。10 点为动作计分的最高值，10 点时可以选择指令。因为根据使用的技的不同消耗掉的点也不同，所以如果使用较弱的攻击，且计分马上就要到最高值时，要尽快攻击。另外，战场分为外周区域和内周区域。根据角色位置关系的不同，可以使用不同的战略，使得展开的战斗有很变化。



▲在战斗中有让电脑自动控制的“AI 按键”，最好选择有明显攻击效果的行动。

生存在潘迪尔岛上的 MONSTER

在潘迪尔岛上除了有人类居住以外，还有许多恐怖的魔物出现。在游戏中登场的 MONSTER 大约有 160 多种。





“永远的岛” PANDUK 岛区域引导

●周边海域

岛的周围没有其它岛，海潮澎湃。而且，由于海中有海怪，经常发生沉船事件。现在，在这里岛的周围已鲜有船只出现。

●岛的环境

全年气温较高，气候干燥，易于生活。而且自然条件优越，足以自给自足。由于山中有许多优质铁矿石可供开采，因此，岛上金属制品的制作技术异常发达。



◀真实自然的气候变化。

●街

街道位于岛的南部，岛的绝大多数居民都在此居住。街道是一个平缓的斜坡，其间流过一条小河，以河为界，普通百姓住在东半部，有钱人家住在西半部。



●断层

岛上有一条东西走向的断层。由于这个断层是一道深不见底的悬崖，所以防碍了从街道向此面的陆上交通。

●断层

因为外海时常有海怪的出现，所以岛的渔民都是在 PANDUK 湾内进行渔业作业。又由于海浪的原因，很多鱼都会被冲到湾内，因此，这里是最合适的渔场。





◀与公主相见的瞬间 MOUSE 的心被紧紧地抓住了。



►已经生活了 300 年的“帕其莫”掌握着许多知识。

BAGOTH

是城中警备部队的指挥官兼王国的将军，平时经常与入侵王国的怪物战斗。对 LOREILLE 公主有着绝对的忠诚心。



RINNA

是王国宿屋内的女招待，曾经接待过主人公 MOUSE，她本身十分喜爱舞蹈，与音乐家 MOUSE 可以说是一对很好的搭挡。



具有鲜明性格特征的人物!

三国无双的续作终于登场了!!



SHIN·SANGOKUMUSOU

真三國無双

在三国时代涌现出无数的英雄好汉。"真三国无双"这个游戏就是以这些人物为题材设计出来经典动作游戏。

机种:PS2　厂商:KOEI　类型:ACT
媒体:CD－ROM　发售日:2000年夏

品味活在三国时代中勇者的心情!

在PS上以对战形式出现的"三国无双"非常受大家好评，今次《三国无双》的续作——《真三国无双》改为动作类型的游戏，并且它将在PS2主机上登场。它将再现PS2的高性能与游戏"战斗"的主题。在广大的战场展开的集团战中，玩家作为一名武将加入进去。会让你好好体会一夫当关的豪爽之感!



以一敌众的战斗方式

火爆的战斗场面!!



▲用刀与一大群敌人进行战斗是多么的爽快。



▶骑马与敌兵战斗可以在战场中迅速移动。

可以使用角色达10人以上!

作为玩家分身一样被操纵的武将们不管张飞也好，典韦也好，个个都是勇猛的强将。用不同的战术和武器击倒进攻的敌人们，那痛快劲儿就别提了。不过，展开激烈战斗的战场，与玩家选择的武将的国别不同而有所不同。比如魏方面有官渡之战，蜀方面有五丈原之战……以史实为依据将再现这些宏伟的战役。最后你是否能赢得所有胜利的果实呢!?





▲▶除了在这里介绍的六人以外，还将有其它的武将登场，他们也有可能是在前作中出现过的武将。

使用人物不同
战斗场面也将不同

魏



曹操

被称为治世的能臣与乱世的奸雄的他为了达成大业会不择手段。



典韦

魏国的著名武将，曹操的左膀右臂，手持一把大斧进行战斗。

吴



周瑜

像貌英俊被人称为周郎是三国时期吴国的重要人物，吴的初代军师。



太史慈

吴国兴盛时期的一员大将，手持双铜战场上非常勇猛。

蜀



赵云

智勇双全的猛将，敌军阵地中单骑突入重围，救出刘备的爱子被喻为佳话。



张飞

性格非常粗暴是刘备的义兄弟，手持一把丈八蛇矛枪。

智勇双全者才能成为赢家！

这次的游戏规则，是必须达到设定好的胜利条件才能继续进行。条件例如“打败敌将”，“攻陷城寨”等。

本游戏与以往的动作游戏不同，在本作中不能只顾打倒眼前的敌人，而应该为总体的胜利着想。这样就应该时常地援助防守薄弱地区的战友，及具有极强的随机应变能力。

驰骋于宏大的战场

本游戏将以1平方公里大小的尺度再现官渡和虎牢关及所有战场地形。玩家可以任意在战场奔走，与来犯的敌军交战。战场宽广，也要注意别迷路。



▲这是两个分别不同的战斗地形，从很直观的角度就能看到战场的地形，有利于设计好战斗方案。

攻陷敌人岩之阵地



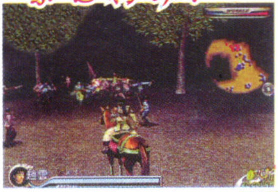

▲▶在岩之阵地上敌兵利用弓箭阻挡我军进攻，要小心躲避弓箭冲破防守夺取阵地。

保护处于劣势的同伴


▲著名的名将关羽登场。手持青龙偃月刀跨下赤兔马。


▲同一时刻我方的武将也开始加入了战斗，并且他处于危机的状况必须去迎救他。

紧急行动！


◀从远处可以看到，被敌兵包围的我军士兵立刻骑马迅速前往现场解救陷入重围的我方士兵。



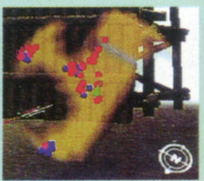

▲这是与华雄的战斗，华雄是董卓的一员武将。



用地图画面把握战况

用右上角的地图，可以随时确认限定时间内变化的战况。图中的绿色标记就是玩家的位置。而红色的就代表着敌人，蓝色则是我方人马。学会看地图可是胜利的秘诀！





地图间可以进行切换

扩大地图

扩大地图中可以详细地看到地图中的人数，而全体地图可以观看总体形势。

全体地图





▲在战场上可以很清楚的通过地图了解到敌我双方的动向。而且在画面上也会有文字表示。

机种:DC　厂商:SNK　类型:ACT
媒体:GD－ROM　发售日:2000 年 7 月

COOL COOL TOON



COOL COOL TOON

《COOL COOL TOON》以神奇的异世界“骨碌骨碌乡”为舞台展开，是搞笑音乐游戏。在这个世界里舞蹈被叫作“普里兹”。“普里兹”跳得好的人受到尊敬。玩家可以男生女生中选其中一位作为主人公，在各种不同的地方配合音乐进行“普里兹”。用什么办法才能“普里兹”目前还是个迷。还是先让我们来调查一下吧。

一款可爱的





KING

骨碌骨碌乡的实力派统治者，人称“普里兹的帝王”尤沙对他抱有对抗意识。



GAME MODE

● 故事模式

一边进行异想天开的剧情，一边不停的跳舞，这就是本模式。

● 二人模式

和朋友或电脑，用“普里兹”对战模式。可能还有协力 PLAY。

一看便知，他属内向形性格，总战战兢兢的，他被从异世界来的尤沙突然带到了异世界骨碌骨碌乡。

主人公(男)
安普

尤沙与普里兹有很深的关系，但她被赶出来后与主人公一同前往异世界。她的性格非常古怪。

领航员
尤沙

非常自信，充满现代气息的女孩子。因为作事从不考虑周到全凭本能反应，常常被卷进各种麻烦事里。

主人公(女)
斯比卡



非常有趣的对战模式

STORY

一开始就是迷失在电视世界中的主人公，那是个有怪兽居住，“普里兹”据有极大价值的奇妙世界。主人公在寻找擅长“普里兹”的种族“人类”时，碰到了尤沙，于是开始了尤沙与主人公的共同冒险！



▶▼安普初次来到电视世界中感到非常好奇。



▼▶安普在这里遇见了尤沙并且展开了紧张的问答。之后，两人一起进行冒险。

出现的人到底是谁？





▲电视世界中的场景非常的华丽，颜色鲜艳充满着漫画气息。

新比卡





◀▲安普遇上了本作的女主人公斯比卡并且二人一同寻找“人类”。

对应机能

本作可进行 METWORK，还可对应同时发售的便携式口袋游戏“COOL COOL JAM”，详细内容请见续报。

POP 新感觉游戏！

在这个世界里，“普里兹”之外最重要的就在“NOD”，“NOD”与节奏结合就会产生各种旋律动作，指导游戏的进程。

“普里兹”和“NOD”都是与音乐有密切关系的重要系统，在此向大家展现跳舞的样子。

▼下面是尤沙的房间，她的房间有种很奇怪的风格。







▲▶房间中尤沙与主人公安普正在跳舞，而且摄像机的角度还会发生变化。





▲▶一开始尤沙会教你如何听着音乐进行跳舞。

仔细看着尤沙学习跳舞！

▲安普与斯比卡两人的冒险都是从这里开始的，而且尤沙的房间也是一样的。

立刻呼出表示画面！





在尤沙的房间中可以进行记录与读取

Mr. DRILLER ミスタードリラー 居乐先生

往下挖 往下挖 向前进 向前进 注意头上的同时向地底进发

机种:PS　厂商:NAMCO　类型:PUZ
媒体:CD－ROM　发售日:2000 年 6 月 29 日



在互联网上获得“DRILLER”的情报!!

规则之一:总之,掘进!

在地下有无数彩色色块。阿进要上下左右的挖掘,破坏这些色块。但是要注意头上落下的色块,搞不好,会被它砸死的。





规则之二:注意空气补给

画面右侧有一个显示空气量的标志,地下空气十分稀薄,而且随着工作量增加,空气还会陆续减少。如果得到了“空气胶囊”,就可以补给 20% 的空气。





机种:DC　厂商:NAMCO　类型:PUZ
媒体:GD－ROM　发售日:2000 年 6 月 29 日



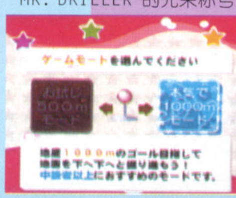
◀注意头上落下的色块,向地下最深处前进。

▶观察地形,选择安全的地带进入。

▲在极短时间内通过危险地带。

街机版

此款游戏被忠实移入街机版,分为“500 米体验版”与“1000 米完全版”,若打爆了 1000 米的,那你就会得到“MR. DRILLER”的光荣称号。





取得各种挖掘者的称号

『MR. BRILLER』的称号

若突破 1000 米大关,就可以以地心为目标 FQ 限挖掘,但机会只有一次,一但失败,就 GAME OVER,还有一种紧张感。



到底可以挖几米呢?

DC 版与 PS 版相同,分为“街机模式”和“时间限定模式”2 种,而且,DC 版更因为具备了 NET WORK 通迅机能,便可以连接到 NAMCO 开设的“MR. BRILLER WEB PAGE”中,以便得到游戏相关的最新情报。



◀在此主页上,预定会与游戏发卖同时开设,将提供给玩家诸多的秘密及有用的情报。

吸收新鲜空气 躲开落下色块 一边挖一边掘 朝着地底前进

挖掘、挖掘、挖掘！除给你带来轻松愉快心情还可让你体验到热火朝天的掘地乐趣的“MR. DRILLER”终于来了。而且PS版、DC版、GB版同时发卖。

规则十分简单，由玩家操纵主人公前进，让他破坏脚下的色块，向地下进军，但是地下危险从生！首先，地下空气稀薄，时常要进行空气补给。然后还要躲避头上掉下来的色块。紧张刺激，使游戏充满乐趣。除介绍基本规则外，本文还收录了三种模式，让你先睹解谜游戏的与众不同。

特别附录

随着游戏在街机厅的风行，产生了一大批斯斯姆的FANS。在这里是一张斯斯姆脱去地下耐久工作服的照片，是一个非常可爱的小男孩，与游戏中是完全两种感觉。在这款游戏三个家用机版中，不知道能不能也欣赏到这类图片。



脱去工作服的阿进君

规则之三：注意同色板块

如果没有东西支撑的话，色块就会掉下来。如果遇上了同色的色块，它们就会相互粘在半空中。若是4个同色板块一起的话，这种粘性就会消失，这时就要注意它的连锁下落了。





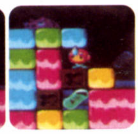
◀掌握好色块消失的时间，这是保障安全的要点。

规则之四：掌握小技巧

在游戏进行中，若没有支撑的话，松动的色块就会下落，但下落之前它会暂时在悬空中浮一会。利用这段悬浮时间，可以跳到上一层去破坏头上的色块，这是非常重要的。







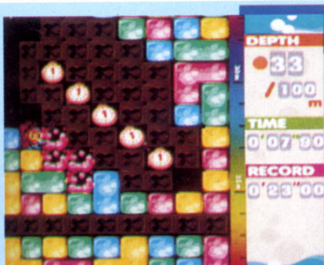
在GAME BOY上也“DRILLER”



机种:GBC	厂商:NAMCO	类型:PUZ
媒体:ROM卡带	发售日:2000年6月29日	

时间限定版

要在规定时间内，挖掘特定距离。在这种模式中用时间取长了空气。为了对付时间的减少，还出现了“时间奖励”。使挖掘效率大大提高。



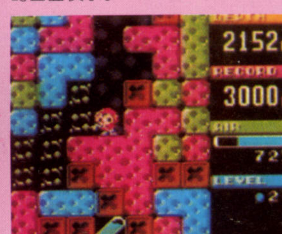


▲▶在这里出现了TIME BOUNUS，选择最接近的路线获得这些奖励色块。



▲可以挑战“到哪儿都DRILLER MODE”。在此模式中可以根据自己的水平选择相应的强度。

▼GBC专用，对连锁色块进行判断的画面表示。



地下会有什么呢？

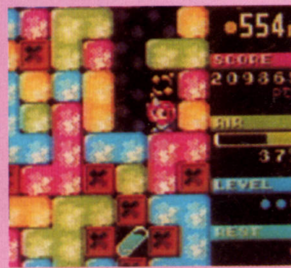


▲在尤为紧急的一瞬间，看准时机冲入安全区域。



▲▶在游戏进行中可发现谜之人物，并能因此得到765点。

到哪儿都需要准确的挖掘！

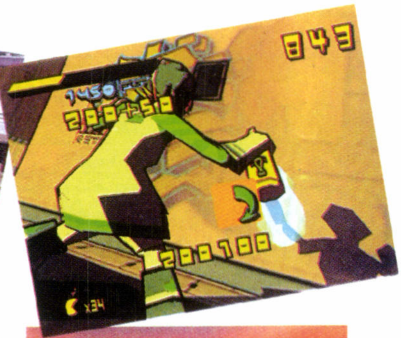


在GB版中包括“街机版”与“DRILLER版”。可以让你无论在电车中还是巴士中都能体验到“MR. DRILLER”给你带来的前所未有的乐趣。











JET SET RADIO

机种:DC　厂商:SEGA　类型:ACT　媒体:GD－ROM　发售日:2000 年夏

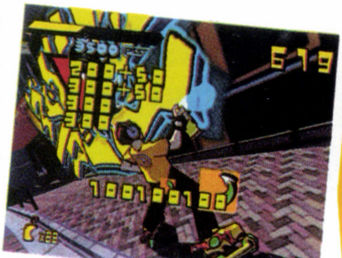
街中喷涂的乐趣

这是一款在街中乱涂乱画的动作游戏。游戏中玩家足蹬滚轴在街上疾速滑行，并将自己队的标志喷涂于墙（地等）上。涂抹的场所一般是商店墙壁或公园。总之整条街就像是一个巨大的画板供玩家使用。

在本作中人物设计是采用一种被 SEGA 称为三维立体的新技术，有一种硬派游戏的感觉。



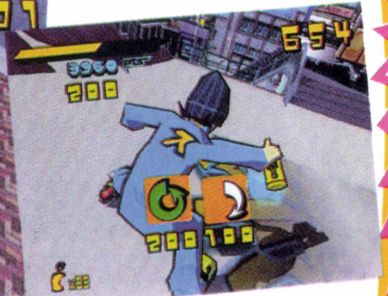
▲在他人的建筑物墙壁上随便地画画，这就是这个游戏的主题。



▲自己在游戏中的得分及其它加算点数的描述。

放纵的喷画！！





小心敌人妨碍

能妨碍到玩家的敌人有敌对组织、警察等。尤其是警察经常出其不意地出现，并且死追到底。但若附近有敌人出现，玩家的“无线电”就会发出警报，以此就可以躲避不少敌人。



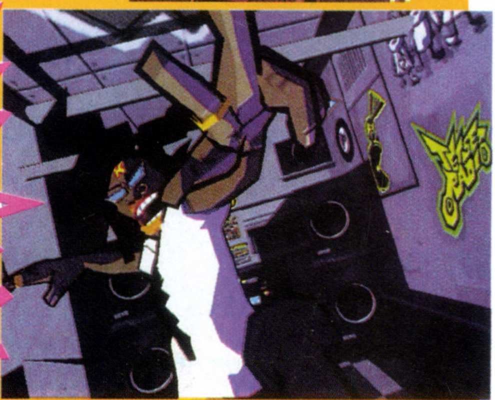
▲利用无线电通话，你能得知追捕你的敌人。有利于快速逃脱。





◀警察展开了强大的搜查网，誓必要逮住你。

在无线电的帮助下逃脱敌人的追捕!!

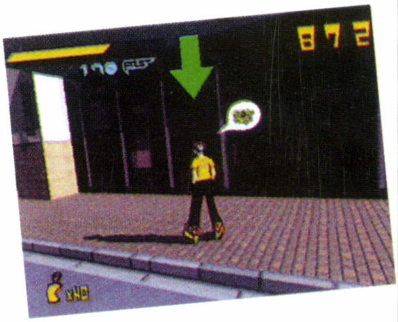


滚轴代步



玩家穿着滚轴，在街上飞奔，寻找可以涂抹的地点。如果碰上可涂画的地方，画面上会有箭头提示。但就算发现了地点，身上没带喷漆的话，也是无法工作的，因此为了涂画，必须在街上寻找散落的喷罐，才能进行喷画。所以遇上就一定要捡起来。

而且，在散落的喷罐中，有一些需要靠滚轴技巧才能捡起来的。多掌握一些高难度技巧是游戏攻略的关键。



满载危险的特技

此款游戏再现了各种各样滚轴的完美技巧。保持飞奔的速度，玩花样，过滑地，飞民屋，等等。一些事情均能完成。当然如果连续做出高难度动作得分自然会很高。而且，游戏中有的地方，不使用技巧是过不去的。



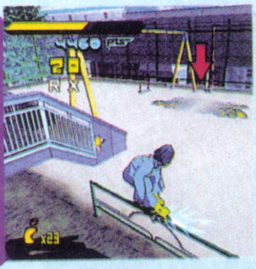


危险的特技!



使出丰富多彩的高难度动作!!

发现喷画地点



▲在街中突然发现可以喷画的地点，但要有喷罐哟！



▶在寻找喷画地点的途中，使出特技也会加分的。



在地点上喷画



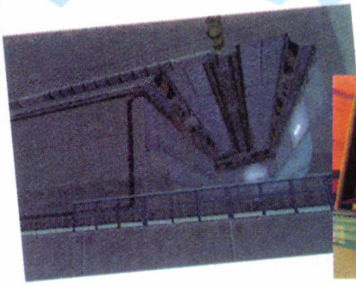
▲在墙壁上滑行是非常危险的，在生活中请不要学习哟！

………背景介绍………

游戏的舞台是一个与东京极为相似的地方“TOKYO 都”并且还有一个背景地点叫“SHIBUYA 町”与现实的涉谷大致无二。无论是哪儿，街中都会有明显的标志建筑让你辨认。



街心公园



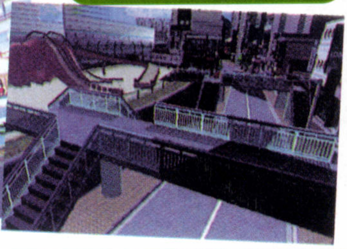
集市中心

住宅区

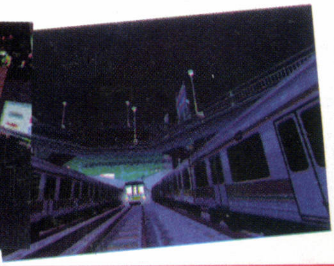


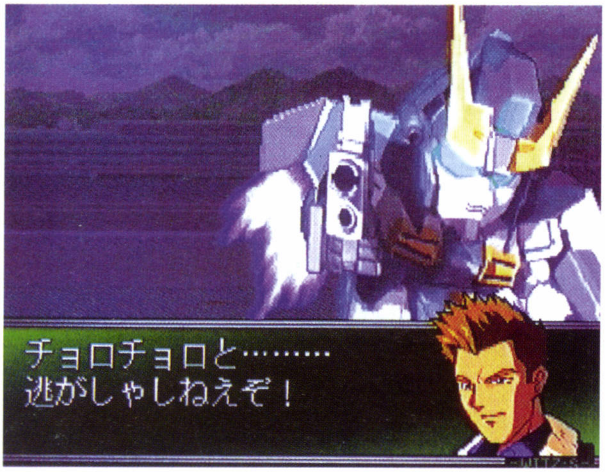
还有地铁站里?











SD 高达 G 世纪 3

GGENERATION-3 G THREE

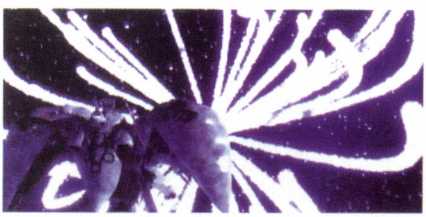
机种:PS　厂商:BANOAI　类型:SLA
媒体:CD－ROM　发售日:2000 年夏

SD 高达系列最新作，拥有庞大的内容！！

描写“高达”系列 21 年历史的人气模拟游戏，也是 PS 版 SD 高达 G 世纪的第三作。游戏中的版面、人物以及机体都经过了大幅度强化，几乎是前两作的总合。另外本游戏中加入了多视点、高达擂台战等新模式，以上这些超豪华的内容在战斗画面上的表现又有所进化，玩者可以比较一下这三部作品在画面上的增强，因为这是一部集系列大成的作品，也是让高达 FANS 心动的作品。



漂亮的开场动画仍然健在







▲最新作 ∀高达登场的 MOVIE 也被收录在内。

完全不同的 MOVIE



▲出现的版面数在 100 关以上，而登场的机体也在 1000 单位以上。

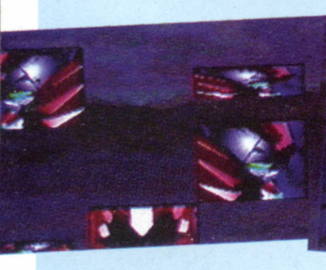
收录的机体众多

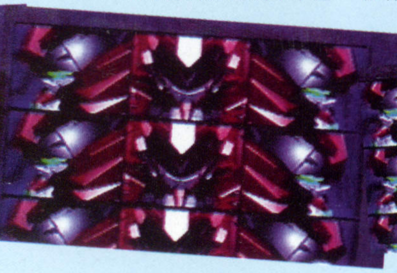


战斗画面的演出真是很精彩

这个系列的战斗画面每次都有惊人的变化，本作也不例外，无论是人物还是机体，在战斗时的表情和动作都经过了重新制作，使得战斗演出部分大幅 POWER UP。而角色们如在战斗中达到了某些特定条件时使含发生重要的事件，这种感觉就像是玩者真正身处于高达的战场中一样，这些事件的发生基本上真实的再现了原作，熟悉高达历史的玩者该很容易让这些事件出现。







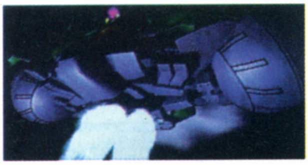




登场的角色及机体大幅度增加！

在GAME中登场的角色不但包括了从初代高达一直到最强作《V高达》，而且在前作中没有出现的小说版、OVA版中的人物和机体也会出现。

另外个人电脑版以及其它各种媒体中出现的高达系列机体也会有部分在本GAME中露面。可以说这个作品对高达来说是一次大的网罗。







◀▲MAP兵器发动的画面，这些动画都是插入在GAME中的。

新模式追加！

新登场的MULTI STATION模式，是前作此类模式的改良版，这个模式中可以使用前作《SD高达G世纪ZERO》的过关SAVE。



▲有前作的CLEAR SAVE就可以在本作中使用那些已经被育成过的原创角色了。



可以使用前作的纪录



▲东方不败与多蒙·卡休的宿命对决也在GAME中完全再现。



►《机动武斗传G高达》中登场的扑克同盟所属的机体，只选择被承认机师。

▼系列的最新作《A高达》中出现的机体，有些像基恩军的旧扎古。







▲属于墨西哥的"龙舌兰高达"，武器是三叉枪，肩部还可以发射飞弹。

▼装备了高能光剑与火炎鞭的高达艾比安是近距离作战最好的高达，所以要优先考虑使用这个机体。





▲无论是近距离战还是远距离战都可以适应的重装高达，由特洛瓦驾驶。

各式各样的高达都会在GAME中登场！

WING高达ZIRO强化型



◀可以将巨大的殖民卫星破坏的W高达，最强武器中育出X光线破坏炮。

风车高达



◀这个机体是《机动武斗传G高达》中活跃的机体，胸部的风车是它的特色。

崭新且深受好评的 3D·RPG《ラグナキュール》的续篇终于隆重登场!!





距前作 2 年半……崭新的传说现己拉开帷幕!!

《传说》，是距前作 15 年的一个崭新故事。故事的主人公艾拉是前作主人公里恩的儿子。故事围绕他展开了新的情节。此外，在系统方面依旧保持了原作色彩浓艳这一特色，并在其中加入了新的尝试。



STORY

很久很久以前，从另一个世界来了一批被神驱逐出境的“星之一族”。这一族中最后一个后裔名叫里恩，他与同伴一起打倒了“放浪的神们”，并重新取得了世界和平。五年后，里恩带着自己的儿子艾拉和女儿米克，拜访了同胞们居住的世界“阿卡斯迪亚”。3 个人遭受了一族的袭击，并处于生离死别的境地。

而且……



卡 琳

与主人公艾拉共同生活的少女，她的博学与年龄有着很大的反差。

继承了星之一族的血的青年!

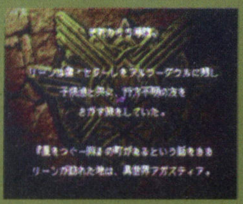


艾 拉

本篇的主人公。在很小的时候就与父亲分开了，10 年后，他为了寻找父亲而开始了旅行。

《ラグナキュール》是什么样的游戏?

它是 97 年 10 月发行的 RPG。故事描述了主人公里恩的冒险经历。战斗在 3D 世界展开，在时间范围内连击按钮即可连续攻击。THE BEST 版将以 2800 日元发售。





◀前作的 CLEAR SAVE 在本作中可以继承。

ラグナキュール レジェンド

发卖当时，“ラグナキュール”成为 3PRG 的话题。它的续篇在 PS 登场! 这次，我们将在这里一并介绍它的角色，故事和系统。

机种:PS　厂商:ARTDINK　类型:RPG
媒体:CD－ROM　发售日:2000 年 7 月



全方位介绍加入新要素后《レジュンド》的超凡魅力!!

它的基本系统和前作基本相同。3D图可自由移动。和敌人作战时可切换战斗场所。在它的细节部分中加入了少许新颖的设计。我们将在这里介绍《ラグナキュール》系统中的新要素。



莉 欧

在前作中曾经登场过的少女，她本身有着不可思议的力量，在本作中，她是掌握整个故事的关键。

故事丰富的情况发生!





《レジュンド》这个故事，是通过艾拉的旅行来描写他的成长过程的。在旅途中，他会和朋友相见、分手，和名种各样的人们接触，其间故事丰富多彩而且和前作相比，有更多的有魅力女子登场，其中自然也少不了感人的爱情故事。根据不同的选项，会有不同的情节展开，足以让玩家玩个痛快。大家快快关注它吧!

PICK UP! 在故事中不断出现的REAL TIME事件

下面的两张图片是游戏中出现的两种迷你GAME，像这样的东西在本作品中可以说是随处可见，并且这些迷你GAME的玩法和内容都是丰富多彩的。迷你GAME的类型包括了3D射击、3D动作等风格，如果玩者能顺利地完成它们，便能使角色的能力得到提升。





以真实时间制展开的NO STOP BATTLE!!

这个游戏最大魅力在于，无论怎么说都是REAL TIME。游戏的战斗场所不受限制，并依靠攻击和魔法的使用，展开战斗。名个角色所便用的时间，都有时间标准为限度。而且，在攻击和HIT的瞬间按下按钮，可进行连续攻击，或者在受敌人攻击的瞬间按下按钮，可减少损伤。假便如掌握好各个角色的动作特征，即会给战斗带来更大乐趣。

充满紧张感的战斗



▲在战斗中指令输入的时机和速度，是取得胜利的关键。



▲在分秒必争的战斗中，玩者的动作决定一切。





拥有世界最强称号的男子!

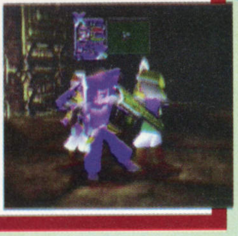
里 恩

是主人公艾拉的父亲，十分强大的战士，为探索星之一族而出外旅行的，目前他的行踪没人知道。

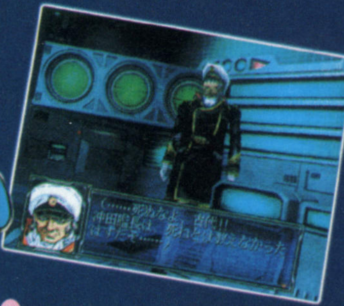
PICK UP! 记忆卡对战系统仍然存在

将育成后的角色资料存在记忆卡上与玩友进行对战，可以得到许多对手的物品及装备，在对战中最大人数是4对4，玩者要根据等级的差别来排列他们的出场顺序。









さらぼ 宇宙战舰ヤマト

SPACE BATTLESHIP YAMATO

再见了，宇宙战舰





机种:PS	厂商:BANDAI
类型:SLG	媒体:CD－ROM
发售日:2000 年 5 月 2 日	

宇宙战舰 YAMATO 临危受命，踏上新的试炼旅途

西历 2201 年，古代进接到了神秘信号，他感到了宇宙有一种危机感，于是与旧ヤマト的船员们一起展开行动。他们无视地球防卫指挥部的命令，再次踏入了星海。打击地球的敌人，保卫地球安全是他们行动的目的。而在他们面前，将会有什么样的灾难呢？

①遭遇战斗卫星

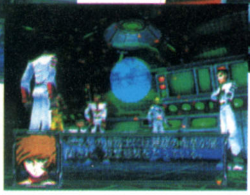
对于无视组织命令的**ヤマト**，地球防卫指挥部参谋长决定对它进行阻扰。这时，在**ヤマト**面前，防空模式切换成了对舰攻击模式，二颗无人战斗卫星挡住了去路。对于这些熟悉机械的真田志郎，利用防空 NETWORK 的盲点，突破了它。



▲敌人的参谋长所率领的舰队，是宇宙战舰 YAMATO 最开始遇到的敌人。

▼真田所拥有的技术力和知识解救了 YAMATO。





▲在月面基地上 YAMATO 的飞虎队与同伴加藤和山本相遇。

②邂逅仙女号

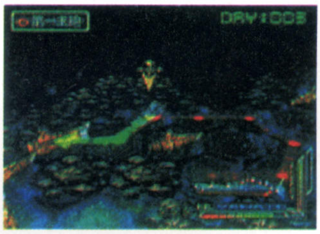
继无人卫星之后，这次遇上了装备着长距离迎击用巡航导弹的无人系统的成。**ヤマト**在安全突破了火星防卫网之后，遇到了地球防卫军旗舰仙女号。





③无人舰队出现

ヤマト破坏了小行星上有伪装色的炮台之后，突破了该行星。而参谋长又派出了其直属——无人舰队，企图阻止**ヤマト**。



④ 11 号行星上的白兵战



ヤマト通过海王星轨道之后，收到了 SOS 信号，于是立即转车头向 11 号行星进军。但在途中与**ナスカ**指挥的太阳系前卫舰队战斗。之后，白色慧星帝国军便现身了。



敌人大规模攻击开始



⑤初遇潜宙舰队

敌况渐明朗，巡洋舰“**すくね**”成为援军。但是敌人攻势更加猛烈了。而且**ヤマト**还遭到雷达勘测不到的潜宙舰队袭击！！**ナスカ**更大重力行星上设下圈套。





在新系统中追加了舰队战

“再见宇宙战舰ヤマト”的战斗场景中，有数不清的“舰队战”，与前篇相同，ヤマト仍为单行航行。但这回还加入了与同伴舰队共同抗敌舰的战斗场面。如在前篇中介绍过的巡洋舰“すくね”，这次与ヤマト共同合作。还有后面的仙女号旗舰与地球防卫军舰队的帮助，与敌舰队战斗。这会成为TV版的名场面!




敌方舰队突然出现

豪华限定版同时发卖!!




▶在限定版中，有许多珍贵的资料，都是喜欢宇宙战舰的FANS们想得到的。

这次与普通版同时发卖的还有豪华限定版，此豪华限定版中除包括普通版中也付送的“豪华设定资料集”外，还包括在GAME中使用的40分种的MOVIE——特别编集”，地球防卫舰队队员介绍，舰内构造。此外，还附送一条值得ヤマト FANS收藏的红色领带!定价12800日元。

游戏终盘的故事介绍

⑥强行突破要塞

ヤマト在北河三星系航行时，突然受到小行星型要塞的超长距离炮击。虽侥幸躲过攻击，但**ヤマト**已没有能力向要塞反攻了。但这时，前方又出现敌军。**ヤマト**再次尝试着攻击敌人，突破要塞。但是，真田的计划能不能奏响成功之曲?



▲在要塞的射程以外与敌舰队发生了战斗，注意不要进入敌要塞主炮的射程范围。

⑦恐怖的双子要塞

慌乱中脱离危机的**ヤマト**，又陷入了更深的危机中，不知为什么要塞开始移动。以一个新要塞出现，**ヤマト**被挟其中。



◀在要塞内部的百兵战中，作业机器人出场。




◀空母部队间的战斗，如能发射主炮便有很大胜算。

⑧格兰特提督的袭击



ヤマト在宇宙空间倾斜中发生故障，为从空间倾斜中逃出，全舰体受损，无法移动与攻击。正在这时，敌大型导弹群接二连三飞来。这是来自第一战斗舰队，特殊导弹艇师团提督格兰特的袭击。



▲在YAMATO的空间转移中发生了意想之外的事。



▲舰着装备了大型飞弹的格兰特舰队在演习中与YAMATO相遇。




▲▶已经不能动的YAMATO正在受到敌飞弹的攻击。

YAMATO能逃过此劫吗?

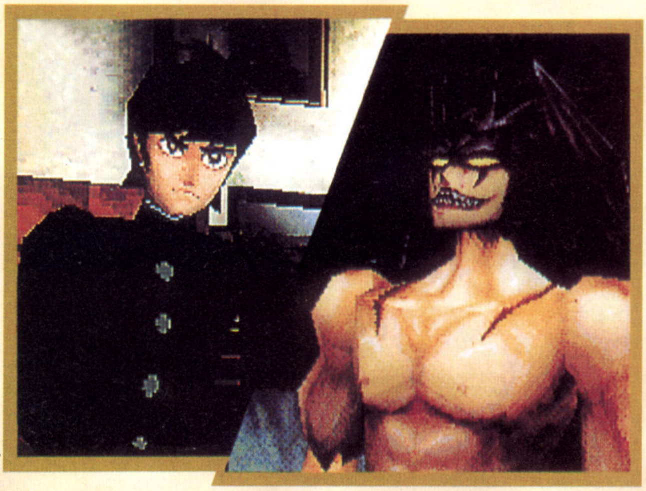
⑨格兰特的阴谋

格兰特的攻击持续。**ヤマト**受到围攻。这些导弹都是吸收了流星带能量，极具破灭性，**ヤマト**有被击落的危险，最大危机来临!




▲从四面八方飞来的飞弹只有靠飞虎队去迎击了。





デビルマン
恶魔人

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:A・AVG
媒体:CD－ROM　发售日:2000年春

为打败恶魔而变成恶魔的男人的故事

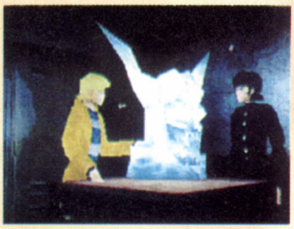
稍一不留神就会丧命,恶魔之间无尽的自相残杀……以这种极残酷的世界为背景舞台,再现漫画版"恶魔人"的游戏现已登场。主人公不动明为保护人类而变成恶魔与其它恶魔战斗。

令人放不下心的故事分为,不动明从恶魔手中逃脱掌握恶魔力量而变身的"不动明篇"和变身后与恶魔斗争的"恶魔人间篇"2部分。整篇故事,就是从"逃跑"与"反攻"两个完全不同的视角展开的。



▲在游戏的篇头有一段很漂亮的CG动画,玩者可以看看他与普通的动画版有什么不同。

不动明篇



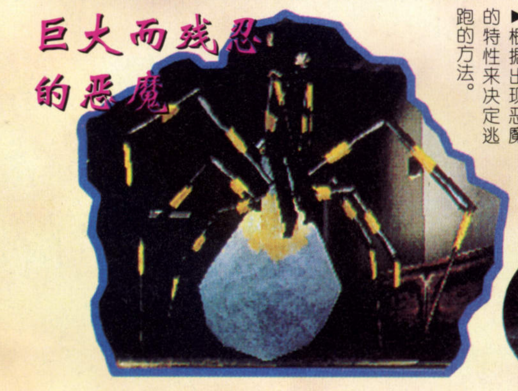
在"不动明"篇中,游戏的目的就是逃离恶魔追捕,在好友"飞鸟"家中,出现在现代社会中的恶魔前来觅食。知道这一切的明为了保护人类,以寻找并继承了对抗恶魔的唯一手段——"恐怖的遗产"进行战斗。但是,枪之类的武器一概没有。只能一味设法从恶魔手中逃离,恐怖气味始终弥漫在你的周围。




▲▶在逃跑中明会遇到声音很敏感的恶魔,如果能以最轻微的响动逃出便是胜利。

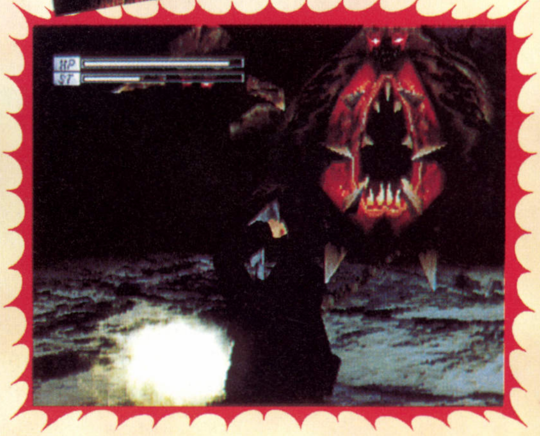

▲明好像在桌子下面看到什么重要的东西。

正在等待明的巨大恐怖……




▶根据出现恶魔的特性来决定逃跑的方法。



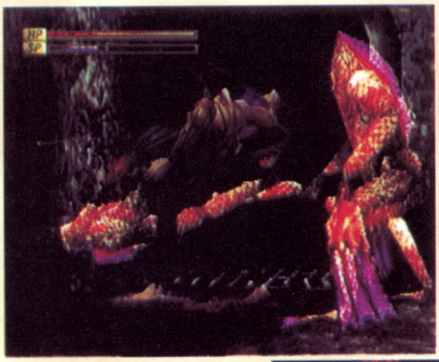


恶魔人间篇



▲变身成恶魔人的明拥有了强大的力量，他的性格也十分好战。

安全继承了“恐怖遗产”后的明，具有了与恶魔匹敌力量，可以与恶 魔们进行战斗了。这就是“恶魔人间篇”。这与只能逃跑的“不动明篇”完全不同，一种狂袭恶魔的快感油然而生。但恶魔可不是只有“**ザコ**”一个，“**ジンメン**”、“**ゲルマー**”、“魔将军**ザン**”等，凡在漫画中出现的，均在此款游戏中出场，而攻击方式已不仅限于拳打、脚踢，还有精神波，热线等恶魔惯用技巧。



恶魔VS.恶魔
为正义而战!





▲不断击败拦路的杂兵后，会遇到十分强大的BOSS，与他们战斗时要格外的小心。

动画版“恶魔人”登场











动画版本的恶魔人也会在游戏中登场



新版本的明

大家请注意，这可是绝秘情报，集“不动明篇”与“恶魔人间篇”于一身的TV动画版“恶魔人”出现。除主人公明外，更有他的青梅竹马的情人登场，请体验与玩的感觉完全不同的看的感觉吧!



▲在动画版中的明穿着的是黄色的服装。

身穿黄色T恤的明













新类型 妖精育成 SLG

让我们关注并养育一下被称“ホムンクルス”的人工生命体的崭新的设定。这次，我们要对系统和登场角色进行总检阅！

机种：DC　厂商：NEC　类型：育成 SLG
媒体：GD－ROM　发售日：2000 年春



继承了已亡师傅パラケルススの遗志，并成为年轻的炼金术师的主人公，成为了“ホムンクルス”。而且在只有“ホムンクルス”才能够拜访的假想世界里，探寻世界的“真理”。本游戏分为，分步育成部分和冒险部分。游戏将这两个部分紧密地联系在一起，向前进行。

对应育成的方向角色的性格也会发生变化



育成部分

在育成部分中，要照料玻璃瓶中的“ホムンクルス”并抚养她长大。“ホムンクルス”要积累读书、舞蹈等方面的学习经验，以使她的能力逐步成长起来。而且，主人公非常喜欢和玩家对话，可从中得到信息。随之，主人公的性格也会改变。而且，随着她的成长，与她性格相对应的外型和声音也会改变！

冒险部分

冒险部分又分为 2 小部分，一部分是主人公在现实世界中，通过同集中在炼金术地方的人们及拜访主人公研究室的人们的谈话，从中获得情报。另一部分是，主人公在只有自己才能访问的假想世界里，同外空间的居民相见，并探寻世界的“真理”。



▲▶不断地与遇到的人物进行对话，可以逐渐解开游戏中隐藏的谜。



电子游戏广场（17）

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社
新疆克孜勒苏柯尔克孜文出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(17)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社;新疆克孜勒苏柯尔克孜文出版社,
2000.5
ISBN 7-5374-0229-9

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识
Ⅳ.TS952.83

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 03102 号

电子游戏广场(17)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:张红宇
※
新疆青少年出版社
新疆克孜勒苏柯尔克孜文出版社 出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)
山东电子工业印刷厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150 千字
2000 年 5 月第 1 版 2000 年 5 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN7-5374-0229-9/G·43
定价:10.00 元

序

春季一向是日本游戏业界的淡季，各公司所出的游戏非常少。这里我们精选了四款攻略奉献给大家，打头阵的是最近极为流行的"机器人大战"类SLG的超完全攻略——《圣灵机》和《圣战士》，另外还安排了《怪物农场之卡片战斗》与《梦幻岛屿之物语》这两款优秀作品的攻略，希望能给大家游戏中带来帮助。本书在街机部分还加入了《美国英雄VS. CAPCOM 2》的全部人物的完全出招和连续技。

彩页部分：E·T、默文、ANGEL

街机道场：E·T

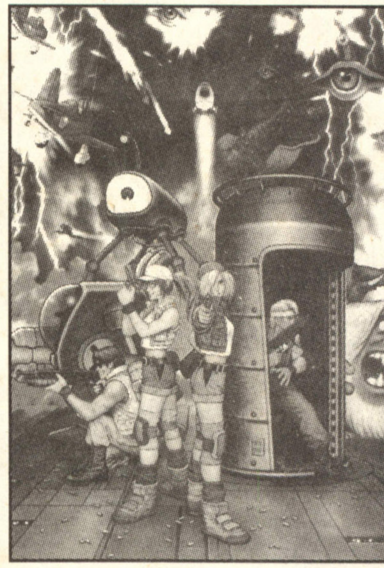
圣灵机：DRAGON

圣战士：默文

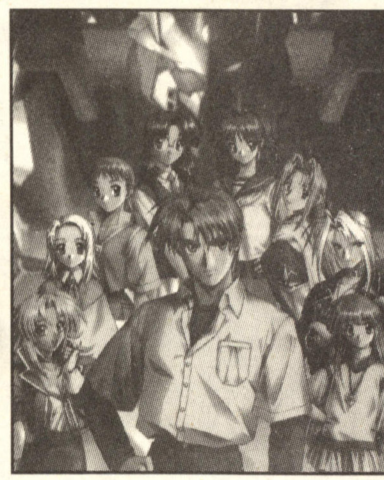
梦幻岛屿之物语：DRAGON

怪物农场之卡片战斗：DRAGON

街机道场



完全攻略





本书用语中英文对照表

PS2	索尼128位主机
Dreamcast	世嘉128位主机
PS	索尼PLAY STATION
SS	世嘉SEGA SATURN
N64	任天堂64位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

目录

新作指南

最终幻想IX(PS2) …… 封二
郑问之三国志(PS2) …… 1
罗德岛战记(DC) …… 4
Z. O. E. (PS2) …… 6
威尔普基斯的昼与夜(PS2) …… 8
GUNGRIFFON BLAZE(PS2) …… 10
银鹰战记(PS2) …… 12
REISELIED(PS2) …… 14
真·三国无双(PS2) …… 16
COOL COOL TOON(DC) …… 18
居乐先生(PS、DC、GBC) …… 20
JET SET RADIO(DC) …… 22
SD高达G世纪3(PS) …… 24
冒险之勇者(PS) …… 26
再见了宇宙战舰!(PS) …… 28
恶魔人(PS) …… 30
MERCURIUS PRETTY(DC) …… 32

街机道场

劲作推荐 …… 38
攻略地狱 …… 45
设定资料 …… 65
角色专访 …… 72

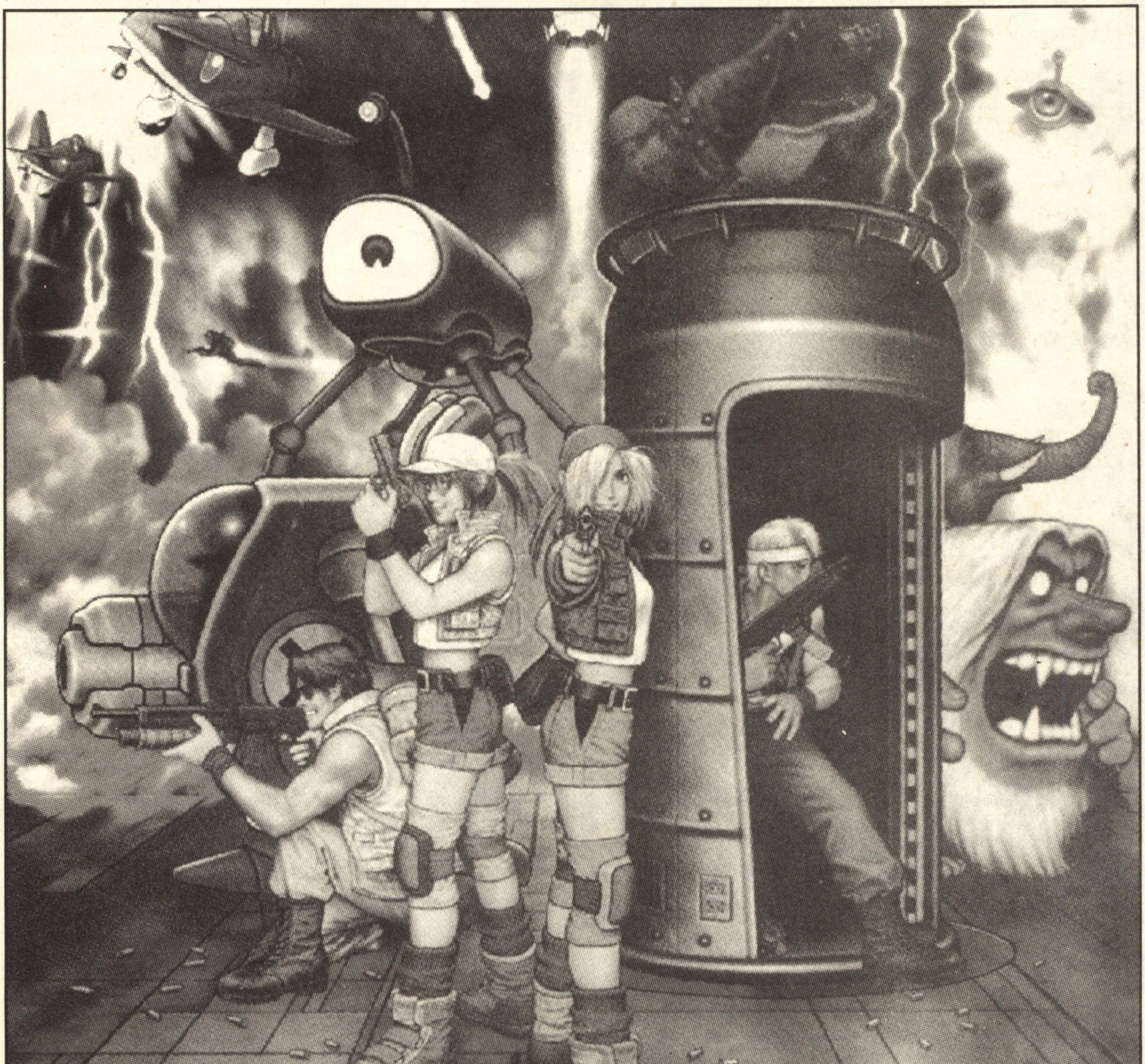
完全攻略

圣灵机(PS) …… 76
圣战士(PS) …… 102
梦幻岛屿之物语(PS) …… 129
怪物农场之卡片战斗(PS) …… 135
最新金手指 …… 142

电子游戏广场

街机道场





热门街机游戏情报大公开！

STAR WARS RACER ARCADE

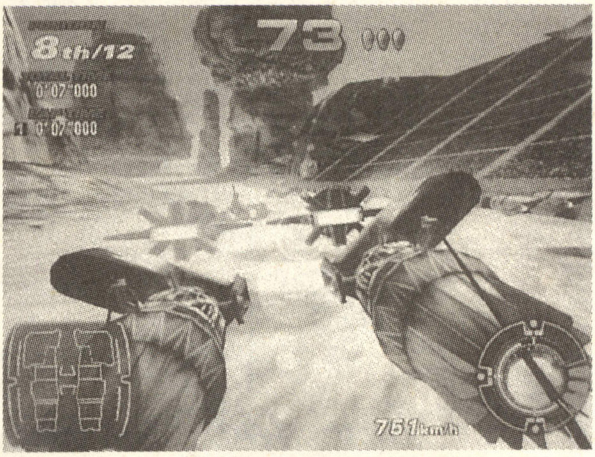
劲作推荐 VOL. 25

星球大战~竞速

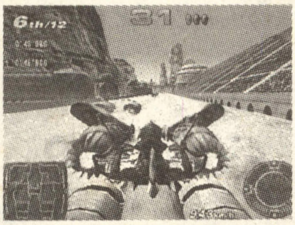
机种:ARC	厂商:SEGA
类型:RAC	发售日:2000年春

电影中的“飞船驾驶”,在游戏中十足体现!!

这是一个由SOFT5研制作的《STAR WARS·插曲1》中的飞船比赛作为主题,开发出的竞速游戏。和电影中相同,游戏操作使用两个手柄,这种操作方法是这个游戏与其它游戏最大的不同之处。右转时拉右边的手柄,左转时拉左边的手柄。那种超高速的感觉,在使用助力时更为明显,实际上,它是在用超过马赫(用于计算飞行体速度的单位)的速度进行游戏。可以说它是一个令许多玩家都去关注的游戏。



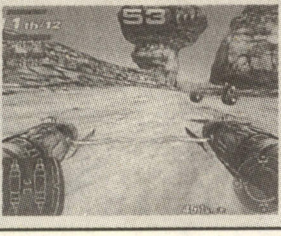




ANAKIN SKY WALKER

ANAKIN的飞船拥有很高的性能,良好的平衡性使得无论谁都可以驾驶。

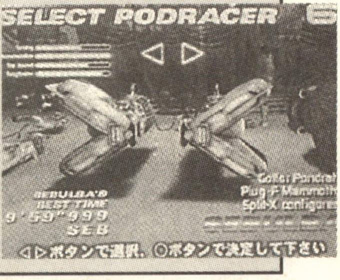




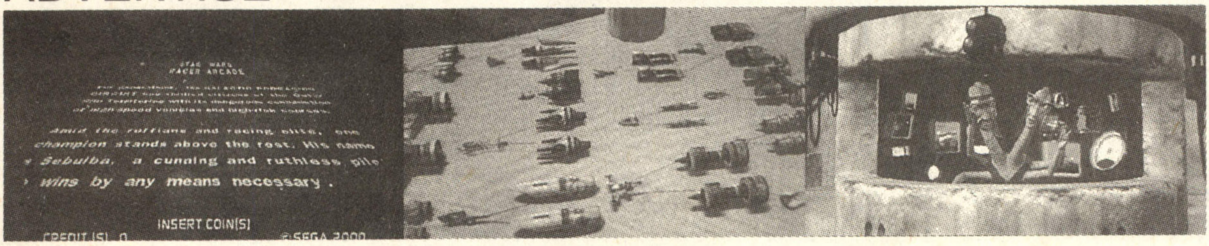
SEBVLBA

SEBVLBA乘坐巨大的F型飞船。他的飞船的转弯性能比ANAKIN的略微差了一些。最高速也略逊一筹。





ADVERTISE

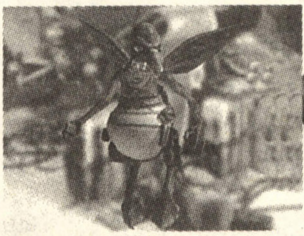


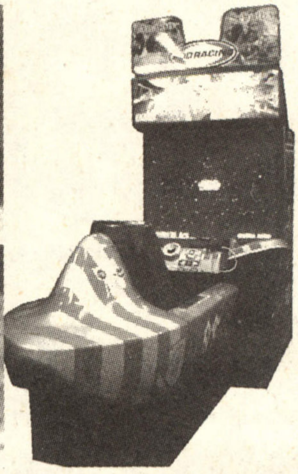
赛道共有4种

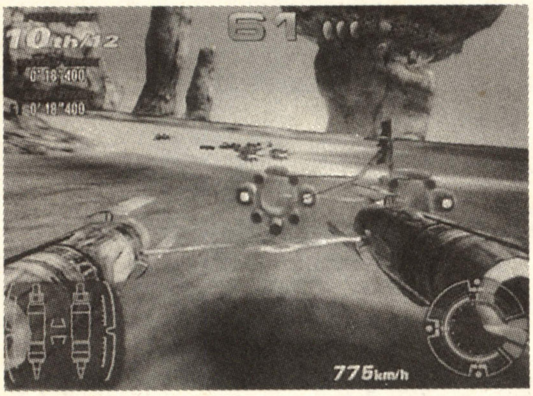
本游戏根据难易程度不同，分为4个赛道。它不光以在电影中出现的场景作为主题，还设置了在小说中没有登场的惑星，因此，无论是哪个赛道都是个性丰富、有趣的。比赛通过先选择好的赛道进行一场比赛，并非转战(标准为第次3周)。在那里你可以看到在一般的比赛游戏中很难见到的精美的赛道画面。













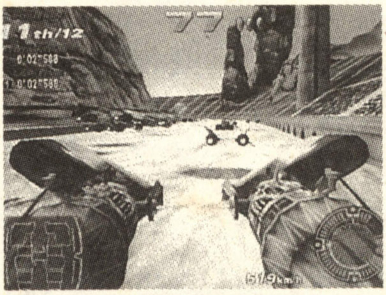
利用战斗型的飞船进行竞速比赛

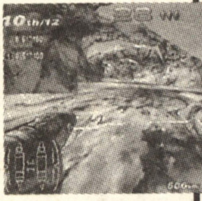
让我们去尽情地去体验在电影中才有的那种惊险和快感吧!!!

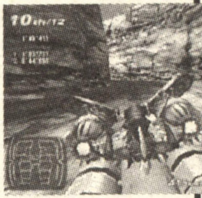
COURSE ❶ TATOOINE



TATOOINE 被沙碛和岩石包围着。它由基本的中·高速拐弯组成，每一个飞船都有自己的行走路线。最好先将难易度设定在最低程度，以习惯对飞船的操作。

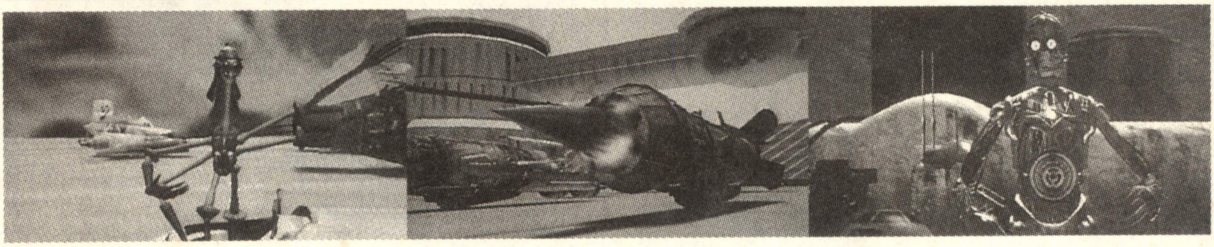












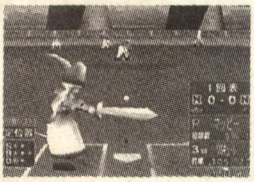
劲作推荐

VOL. 26

超级世界棒球2000

机种:ARC	厂商:NAMCO
类型:SPT	发售日:发售中

献给20世纪的棒球游戏



本游戏的基本操作沿袭了《SUPER WORLD 1999》，并加入了新版的《PENNANT MODE》和《1球胜负MODE》，内容足以满足大家的需要。而且，它使用了带有记忆卡的新型筐体，并与现在发行中的《WORLD》连动。你一定要试一试呀!

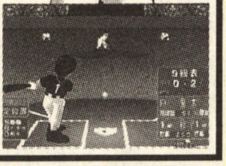


投球时，首先要选择投球位置，通过连续按投球键，选择持球的种类，然后决定阶段。

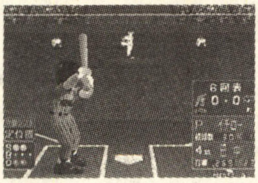


击球时，通过对手柄的上下控制，使得击球的高度和球相一致，并挥打击之。可以左右击打。即使在正中间挥打，也可根据运动员拥有的击打技巧，正确地修正球棒的轨道。



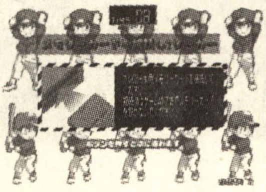


利用守备变更系统,实现梦想的对战场面



在本游戏的改进中，值得一提的是比赛中守备位置的变更。能够临时替换投手和启用替补人员等作法，使得排兵部阵的方案更为充实。玩家可改变防守的位置来取得胜利。

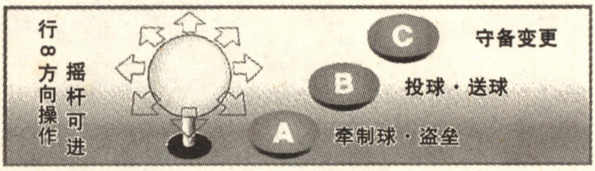
SLOTTING机能对应



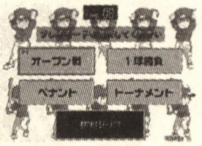
CYBER LEAD搭载了PS用记忆卡和DC用VM插槽。通过这些，个人数据可保存在内存中，可以和PS版《WORLD 4》连动。

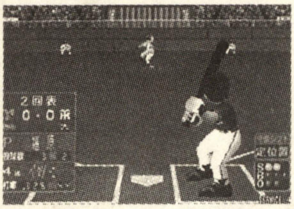
操作简单但内容丰富

因为本游戏的投打，几本上只操作一个键就可以完成，因此对玩家来说，即使是第一次游戏，也可直接体会到其中的乐趣。而且，由于变形，必须要对当时的情况进行计算，才能够击中球得分。



游戏MODE包括开战，共分为4个部分。新MODE的PENNANT改进成了付有PS用记忆卡插槽的新型筐体。CYBER LEAD Ⅱ专用的MODE。因为在《WORLD 4》上选手非常活跃。因此，在街机上使用记忆卡的用户越来越多起来。



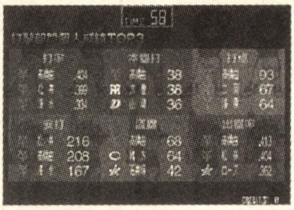


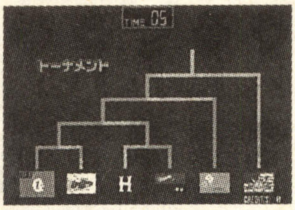
1球胜负

一般来说，BALL COUNTER从FULL COUNTER开始。击打者的命运由于出局、界外球和OUT变得变化莫测。1球胜负比起其它的MODE,可以玩更长的回合。

PENNANT

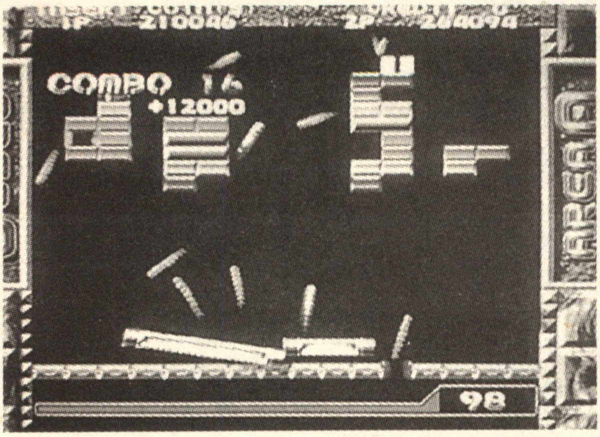
从15、45、135的规定比赛数中选择其一，确定赛季事先设定好全年的比赛日程，当第17战结束时，才会有全明星战。





选拔赛

在第7回的第3回合争取胜利。虽然之后的比赛会比以前的难，但是只要坚持下去，在直至胜利的5场比赛中，会积1分。



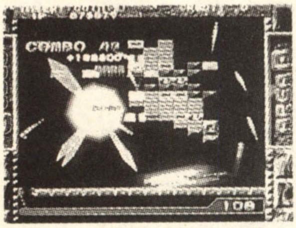
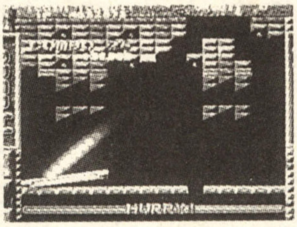
劲作推荐 VOL.27

打砖块

机种:ARC	厂商:TECMO
类型:ACT	发售日:发售中

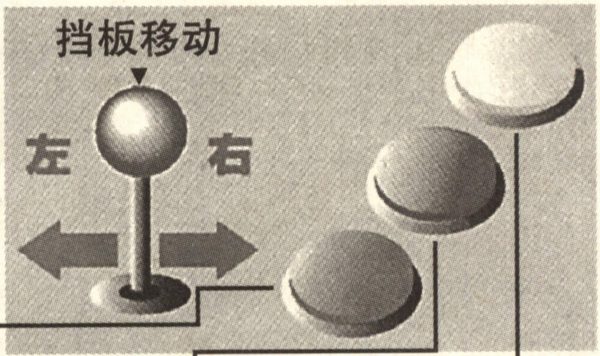
通过超反应拾球!!

无论是何种游戏机,"打砖块"一直是最受欢迎的游戏之一! 现在,这个游戏再次在游戏中心登场! 分裂球当然是会有的,在球上加入变化的撞击和挡板摇动等也是丰富多彩的特色。

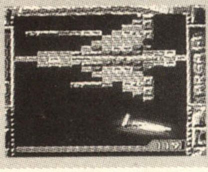
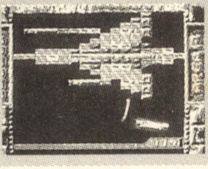
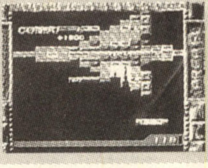
掌握丰富多彩的技巧!

摇动挡板,给小球加入变化,给小球加入回转的弯曲从而增加破坏方块时的技巧。在这里要向大家介绍一下这些技巧,这样就能瞄准方块撞击!



弯曲按钮

撞击小球时。挡板移动的同时一按这个按钮就能使小球加入弯曲曲线。而且更有贯通能力。

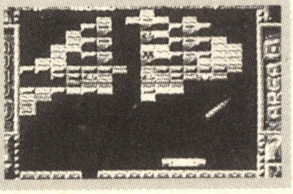




档板加速钮

能够加快挡板的移动速度。如果在按着加速按钮的同时再打出弯曲小球的话。弯曲的状态会倍增,摇动挡板按钮。

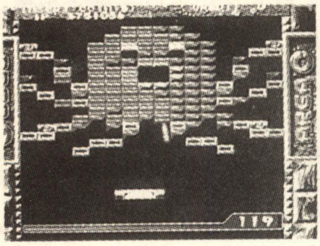
壁摇按钮

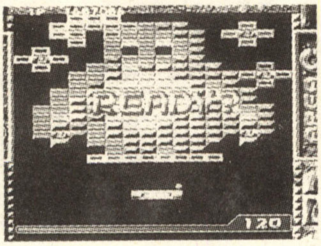
在小球撞击挡板时按这个钮的话,角度会变化,小球的速度会加快或加慢。



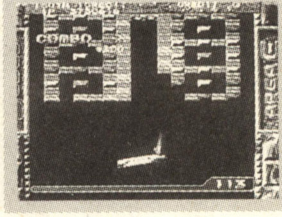
难度高的版面有很多!

1个区有5关构成,打完一区后会有分支点。从简单的版面开始到难的版面,总共备有10个区,50个版面! 在这里要向大家介绍其中一个区。你能打完吗?

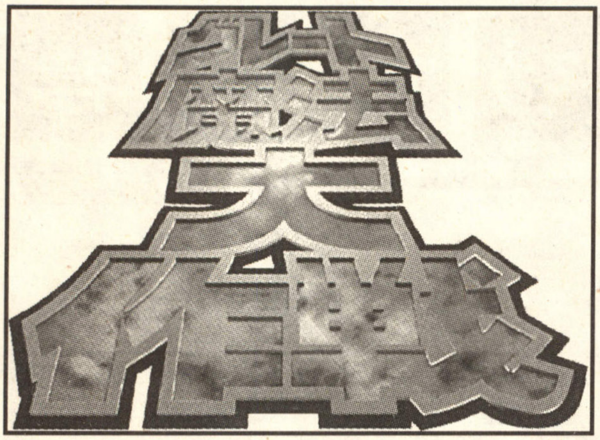




变换角度击打!



使挡板移动,挡板会倾斜是这个游戏的特征。它能根据小球的进入角度来倾斜挡板,自由的改变小球的角度。这也是瞄准方块撞击的一个技巧。



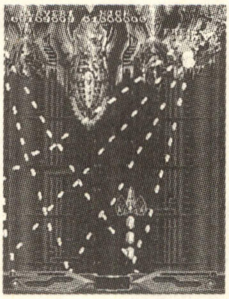
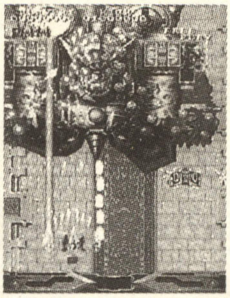
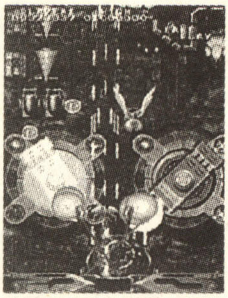
劲作推荐

VOL. 28

GREAT 魔法大作战

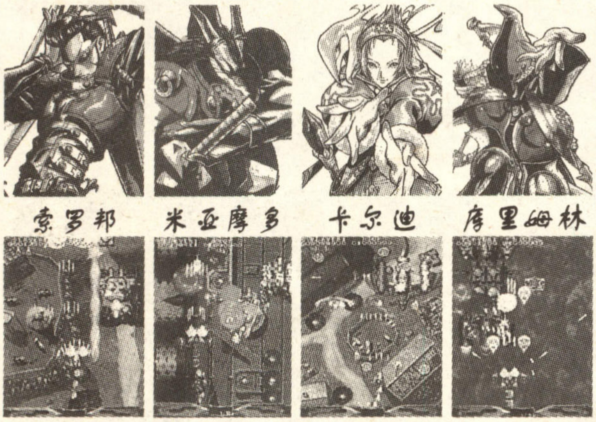
机种:ARC	厂商:CAPCOM
类型:SHT	发售日:发售中

FANS 期待的最新作登场了!

能紧紧的抓住了纵版射击游戏 FANS 们的心,"魔法"系列的最新作登场了。本作中可以切换火和水的属性,要收集武器和宝石等东西,满载了至今没有过的新系统。特别值得一提的是,道具聚集是提高得分不可欠缺的重要因素。

虽然新的登场人物很引人注目,但感觉上各个登场人物的系统还是与至今的东西很相似。恐怕"魔法"系列的登场人物只得这样吧!



索罗邦　米亚摩多　卡尔迪　库里姆林

可以变换射击方式的宝物有 108 种!

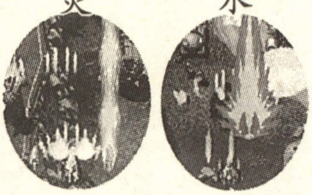
在攻击中打倒敌人的话,敌人会吐出宝物宝有剑和铠甲等,其与 9 种类型,被分别分为 8 种等级。除此之外还有些稀有品种,把这些全部包括进去的话总共有 108 种。



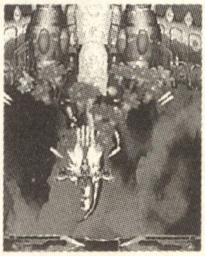
如果集全一种类型的宝物的话,得分会加倍。如果集全二种类型的宝物的话。得分会加两倍。之后如果再得到宝物的话会再加上奖励。敌人吐出的宝物会根据宝物量的等级而变化。

元素的收集是最重要的!

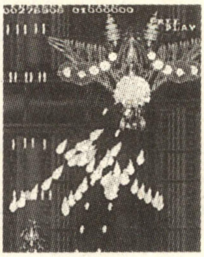
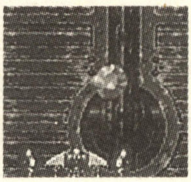
射击画面早出现的宝物并得到它,自机的颜色会由红色变为蓝色,这是因为自机的属性的火变成了水。敌人和敌人的子弹也同样存在火和水的属性。



炎　水



自机和敌人的属性相同时,对敌人的损坏程度很低,即使中了相同属性的子弹也不会死的。想反,相反属性时。中弹即死,自己子弹的攻击力会大幅度上升!在 BOSS 中,相同属性时如果 BOSS 中弹的话,他会对自机进行不能躲闪的攻击。如果不根据状况而随时改变属性的话,胜利几乎是不可能的。



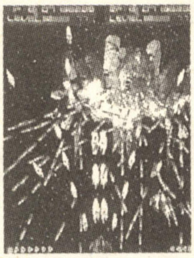

劲作推荐

VOL. 29

PSYVARIAR

机种:ARC	厂商:TAITO
类型:SHT	发售日:发售中

前所未闻的 SHOOTING GAME 登场

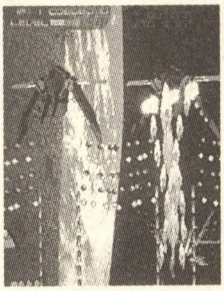


推翻了以往的常识，一种新型纵版 SHOOTING GAME 登场了。简单说就是躲过敌弹袭击，就可以提高经验值,并且搭载了 BUZZ 系统。但是这并不是一款简单提升能力就行的游戏，BUZZ 是与得分有直接的关系，可使玩家为得高分而一无反顾。

简单加利索的基本系统

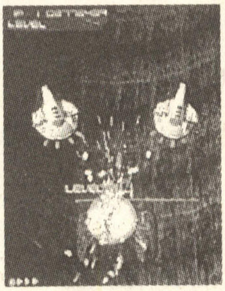
操作方法是摇杆和按键二种并用。乍一看，似乎很简单，但许多系统功能隐藏其中，比如，输入一项特殊指令，就可以“回旋”或使自机的速度提升等。由此可见，这远不如想象的简单。

回旋



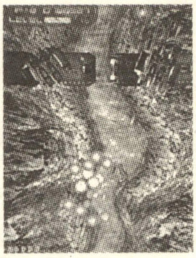
将摇杆快速左右旋转一周，自机就可以回旋。这时若按射击按钮，就可以更强力出击。如果在回旋过程中能击落敌机的话，就更容易使经验值积增，如果二者并用，能力和得分就会一同上升，效率提高。

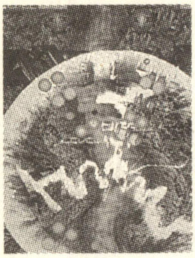
速度提升



按住射击按钮不动，并使自机移动，这样速度可提升为原来的 1.3 倍。如果要避开无法击落的敌弹时，这一招就成为关键了。画面中敌弹较多时，这一招就比 BUZZ 显得更为有效了。

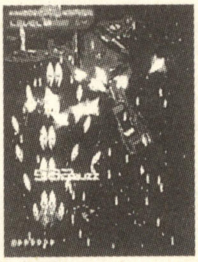
BUZZ 要点，能力与得分的提升

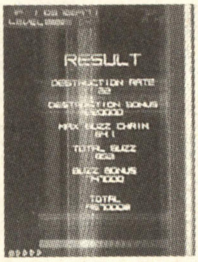


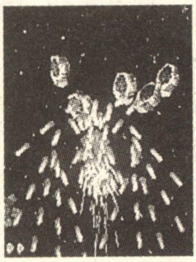


使用 BUZZ，可使能力值增长，射击的威力也会倍增。而且，当达到一定等级时，即能力的最高 6 阶段时，自机就会变形，以后，就可以使用更强力的攻击。而且，更可出现无敌状态，这时，就可连续使用 BUZZ，能力连续上升，无敌状态也可持续下去了。

另外，这个系统还有另一个特征：每次使用 BUZZ 中，得分都会大幅度提升，若连续使用 BUZZ 时，还会得到奖励哦，请积极备战吧!

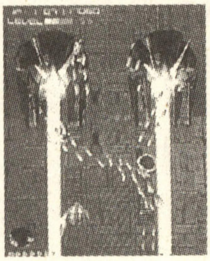


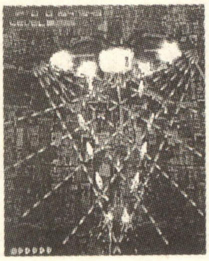




GAME 共分为 6 个版面

这款游戏，由沙漠，小陨石群等 6 个场景构成。自第二关之后，就有易、中、难三种难易度可供选择了。但若没达到一定水准，是不可以向更难度挑战的!





PunchMania
©2000 KONAMI
北斗の拳

劲作推荐

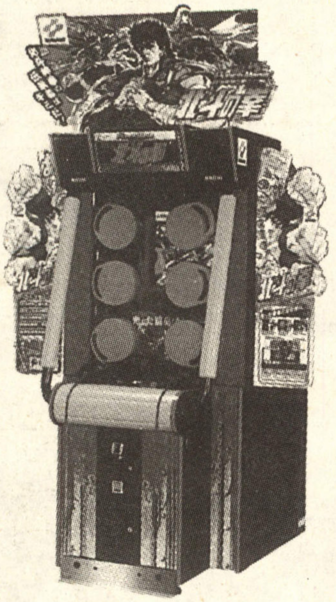
VOL. 30

北斗神拳

机种:ARC	厂商:KONAMI
类型:拳击 MANIA	发售日:发售中

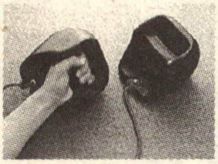
新感觉的拳击游戏!!

以令人怀念的名作动画“北斗神拳”为题材的拳击游戏登场了。彻底成为健次郎，击出拳头把站在面前阻挡自己的恶徒们全部打倒!!



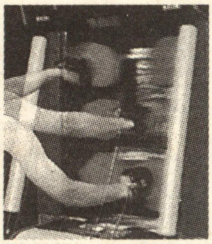
正确玩法①

必须戴上筐体付属的专用拳击手套来玩。一定注意不要把左右手搞错。

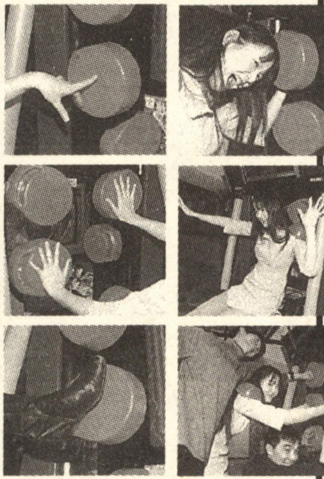


正确玩法②

当两边的拳击垫弹出来，被设置在垫子表面上的灯闪亮时，迅速用专用的拳击手套出击。如果不在时机正确时出击会失败的。



错误玩法



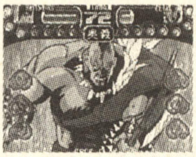
用你的铁拳去迎击

全部备有5关。根据每关而登场的敌人和故事是不同的。敌人尽是原作动画登场的强者。你能够把全部的敌人都打倒吗?











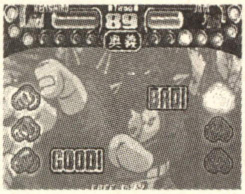
奥义发动!!

如果对准时机出击的话，对方的体力量会减少，健次郎的必杀技槽会积攒。决计量积满了后便是发动奥义的机会。每关会有任务表示，如果任务完成的话，画面上会出现必杀技的名称。但是，如果自己错过时机的话，对手的奥义量便会积攒，当其积攒到一定程度后便会发动奥义，请大家注意这一点!



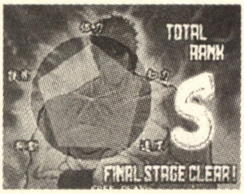
注意判定

要是“GOOD”的话，敌人的体力会减少，自己的决计量会增加。“OK”是没有增减的。如果要是除此以外的判定的话，敌人的必杀技槽量会增加，自己的体力会减少。



还有结果是……

游戏结束以后，会有对游戏者的速度和技术力的判定，会有名次显示。如果取得SS的话，那么电脑便承认你已经成为北斗神拳的继承者了。



MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

攻略地狱

特别篇

机种：NAOMI 基板　厂商：CAPCOM　类型：对战 ACT	
发售日：发售中　其它：最大 4 人通信对战	



特殊技
空中↓+弱 K
必杀技
E・M**ディスラプター**：←↙↓↘→+P（空中可）
マグネティックブラスト：空中↑↙→+P
ハイパーグラビテーション：→↘↓↙←+K（空中可）
マグネティックフォースフィールド：←↙↓↘→+K
飞行：↓↙←+KK（空中可）
HYPER COMBO
マグネティックショックウエイブ：↓↘→+PP
マグネティックテンペスト：↓↘→+KK（空中可）

CHAIN COMBO TYPE：地上 2 HIT 空中 6 HIT	
地上投：强 P、强 K	空中投：强 P、强 K
空中连击始动技：立中 P、下蹲强 P、立强 K	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲强 P→C **マグネティックショックウエイブ**

❷下蹲弱 K→立强 K（1 段）→C 强**ハイパーグラビテーション**→HC **マグネティックテンペスト**

❸下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强 E・M**ディスラプター**orC 强**ハイパーグラビテーション**→HC **マグネティックテンペスト**］

❹下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 斜上方向（↙）空中冲刺→弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P］

❺下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 斜上方向（↙）空中冲刺→弱 P→弱 K→中 P→弱 P→↓+弱 K→中 P→C 强 E?M **ディスラプタ**　］

❻下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 斜上方向（↙）空中冲刺→弱 P→弱 K→中 P→弱 P→↓+弱 K→中 P→中 K→C 强**ハイパーグラビテーション**→HC **マグネティックテンペスト**］

❼下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ハイパーグラビテーション**→HC **マグネティックテンペスト**→↓+弱 K→中 K→C 斜上方向（↙）空中冲刺→弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ハイパーグラビテーション**→HC **マグネティックテンペスト**］

❽下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［强 K→C 斜下方向（↘）空中**ダッシュ**→↓+弱 K→中 K］→立强 K（1 段目）→C **マグネティックショックウエイブ**

❾下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［强 K→C 斜下方向（↘）空中**ダッシュ**→↓+弱 K→中 K］→立强 K（1 段目）→C 强**ハイパーグラビテーション**→HC **マグネティックテンペスト**

❿下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［强 K→C 斜下方向（↘）空中**ダッシュ**→↓+弱 K→中 K］→立强 K（1 段目）→C 强**ハイパーグラビテーション**→HC **マグネティックテンペスト**→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ハイパーグラビテーション**→HC **マグネティックテンペスト**］

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE｜强 E・M **ディスラプター**｜**マグネティックショックウエイブ**

❷ βTYPE｜弱**ハイパーグラビテーション**｜**マグネティックテンペスト**

❸ γTYPE｜下蹲强 P｜**マグネティックテンペスト**



必杀技
ベノムファング↓→+P（空中可）
ウエブスロー：→↓←+P
ベノムラッシュ：↓→+K
HYPER COMBO
ベノムウエブ：↓→+PP
デスバイト：↓→+KK



CHAIN COMBO TYPE：地上 2 HIT 空中 2 HIT	
地上投：强 P、强 K	空中投：强 P
空中连击始动技：立中 P、↘+强 P	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→立中 K→C 强**ベノムファング**或 C **デスバイト**

❷下蹲弱 K→立中 P→SJ［弱 P→弱 K→中 K→C 强**ベノムファング**］

❸ P 投→立弱 P→立中 K→C 强**ベノムファング**或 C **デスバイト**画面端限定

❹下蹲弱 K→立中 P→SJ［弱 P→弱 K→中 K→强 K］→跳跃［弱 K→强 K］→跳跃［空中 P 投］

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

❺下蹲弱 K+**アシスト**呼→立中 K→**アシストヒット**→**ベノムウエブ**

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE｜弱**ベノムファング**｜**デスバイト**

❷ βTYPE｜弱**ベノムラッシュ**｜**デスバイト**

❸ γTYPE｜立中 P｜**デスバイト**

ZANGIEF



CHAIN COMBO TYPE: 地上 2 HIT、空中 2 HIT	
地上投: 强 P、强 K	空中投: 强 P
空中连击始动技: 下蹲中 P、↘+强 P、 近距离↓↙←+弱 P	

特殊技
←+弱 P
→→・强 P 或强 K
エルボードロップ:空中↓+弱 P
ニ ドロップ:空中↓+弱 K
ヘッドバット:空中↑+中 P
ボディプレス:空中↓+强 P
ジャンピングラリアット:空中→+强 P
必杀技
ダブルラリアット:PP(空中可)
クイックダブルラリアット:KK(空中可)
バニシングフラット:→↓↘+P
エリアルロシアンスラム:→↓↘+K
スクリューパイルドライバー:近距离摇杆一圈+P(空中可)
フライングパワーボム:←↙↓↘→+K

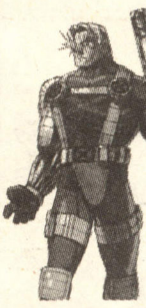
HYPER COMBO
ファイナルアトミックバスター:摇杆一圈+PP
アイアンボディ(钢体变化):←↓↙+弱 K
ウルトラファイナルアトミックバスター:摇杆一圈+KK(消费 3 段气槽)
必杀技(变身为钢体状态)
ダブルラリアット:PP
クイックダブルラリアット:KK
エリアルロシアンスラム:→↓↘+K
スクリューパイルドライバー:近距离摇杆一圈+P(空中可)
フライングパワーボム:←↙↓↘→+K
ウォッカファイアー:↓↘→+P
HYPER COMBO(变身为钢体状态)
ファイナルアトミックバスター:摇杆一圈+PP
钢体状态解除:←↓↙+弱 K
シベリアンブリザード:摇杆一圈+KK

推荐连续技
❶下蹲弱 K→立ち中 K→C 强**バニシングフラット**
❷下蹲弱 K→下蹲中 P→SJ〔弱 K→中 K→强 K 或**スクリューパイルドライバー**或 C **クイックダブルラリアット**〕
❸**アイアンボディ**时限定
❹下蹲弱 K→下蹲中 P→C **シベリアンブリザード**
❺**アイアンボディ**时限定
❻立弱 K→C **ダブルラリアット**→HC **シベリアンブリザード**

ONE POINT:连携重视
❶立弱 K→**スクリューパイルドライバー**
❷下蹲弱 K→立中 K→C 强**バニシングフラット**→**スクリューパイルドライバー**
❸下蹲弱 K→立强 K(1 段目)→C 强**バニシングフラット**→**スクリューパイルドライバー**
❹立弱 K→C **ダブルラリアット**(1~3 段目)→HC **ファイナルアトミックバスター**
❺下蹲弱 K→立强 K(2 段目)→C **ファイナルアトミックバスター**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶ αTYPE |**ダブルラリアット** |**ダブルラリアット**(回转)
❷ βTYPE |弱**フライングパワーボム** |**ダブルラリアット**(回转)
❸ γTYPE |强**エリアルロシアンスラム** |**ダブルラリアット**(回转)

CABLE



CHAIN COMBO TYPE: 地上 3 HIT 空中 3 HIT	
地上投: 强 K	空中投: 强 K
空中连击始动技: 立中 P、↘+强 P	

特殊技
(立强 P 强 P×3)
(→+强 K)
必杀技
バイパービーム:↓↘→+P(空中可)
シミター:→↓↘+P
エレクトラップ:↓↙←+K(空中可)
サイチャージ:→↘↓↙←+P
クラックダウン:↓↘→+K
HYPER COMBO
ハイパーバイパー:↓↘→+PP
タイムフリップ:↓↘→+KK
使用 VARIABLE ASSIST 的连续技
アシスト:**サイクロップスーγタイプ**

跳跃强 K→ASSIST 呼出→立弱 P→ASSIST 击中→**タイムフリップ**
タイムフリップ后の连续技
❶立强 P・强 P×3→C 强**シミタ**
❷立强 P・强 P×3→C 强**バイパービーム**→HC **ハイパーバイパー**
画面端限定
❸立强 P・强 P×3→C 强**エレクトラップ**→强**シミタ**
画面端限定
❹立强 P・强 P×3→跳跃〔强**バイパービーム**→HC **ハイパーバイパー**〕
画面端限定
❺立弱 K→立强 K→立弱 P→立中 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→弱 P〕→跳跃〔弱 P→中 K→强 P〕

推荐连续技
❶下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 K→C 强**バイパービーム**→HC **ハイパーバイパー**
❷下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 P・强 P×3→C 强**バイパービーム**→HC **ハイパーバイパー**
❸下蹲弱 K→立中 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→强 P〕 画面端限定
❹下蹲弱 K→立中 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→弱 P〕→跳跃〔弱 P→中 K→强 P〕

ONE POINT:远距离牵制
❶立强 P 强 P×3→**アシスト**→**立ち**强 P 强 P×3→弱**エレクトラップ**
❷强 P×3 击中→强**バイパービーム**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶ αTYPE |弱**バイパービーム** |**ハイパーバイパー**
❷ βTYPE |强**シミター** |**ハイパーバイパー**
❸ γTYPE |强**クラックダウン** |**ハイパーバイパー**

ARC KIDS

CAMMY



特殊技
←+强 K
必杀技
キャノンスパイク:→↓↘+K
キャノンドリル:↓↘→+K(空中可)
キャノンストライク:空中↓↙←+K
キャノンリベンジ:→↘↓↙←+P
アクセルスピンナックル:↓↘→+P
フーリガンコンビネーション:↓↙←+K
HYPER COMBO
スピンドライブスマッシャー:↓↘→+KK
キラービーアサルト:↓↙←+PP
ハイパーキャノンスパイク:↓↙←+KK

CHAIN COMBO TYPE:	
地上 3 HIT 空中 5 HIT	
地上投: 强 P、强 K	空中投: 强 K
空中连击始动技: 下蹲强 P 或立强 K、↘+强 K	

推荐连续技
❶下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 P→C **スピンドライブスマッシャー**
❷下蹲弱 K→立强 K→C **ハイパ　キャノンスパイク**
❸下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**キャノンドリル**→HC **キラービーアサルト**〕
❹下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→弱 P→中 P→2 段跳→弱 P→中 P→弱 P→中 P→C 强**キャノンドリル**→HC **キラービーアサルト**〕
画面端限定
❺下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→弱 P→中 P→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 P→强 P→强 K→弱 K〕→跳跃〔弱 P→中 K→强 P〕

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶ αTYPE |强**キャノンスパイク** |**スピンドライブスマッシャー**
❷ βTYPE |强**キャノンドリル** |**スピンドライブスマッシャー**
❸ γTYPE |强**アクセルスピンナックル** |**キラービーアサルト**

KEN



特殊技
稻妻カカト落:→+强 K
前蹴:空中↑+中 K
旋风脚:空中↑+强 K
前方转身:↓↙←+P
必杀技
波动拳:↓↘→+P(空中可)
升龙拳(→↓↘+P
龙卷旋风脚:↓↙←+K(空中可)
HYPER COMBO
升龙裂破:↓↘→+PP
神龙拳:↓↘→+KK
疾风迅雷脚:↓↙←+KK

CHAIN COMBO TYPE:	
地上 3 HIT 空中 3 HIT	
地上投: 强 P、强 K	空中投: 强 P
空中连击始动技: 下蹲强 P	

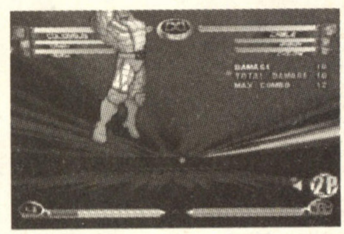
推荐连续技
❶下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强升龙拳或空中 P 投〕
❷下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→C 强龙卷旋风脚〕
❸下蹲弱 K→下蹲中 K→C 强波动拳→HC 升龙裂破
❹下蹲强 P→C 神龙拳
❺下蹲弱 K→立强 P→C 疾风迅雷脚
画面端限定
❻下蹲弱 K→五蹲强 P→C 神龙拳→下蹲弱 K→立中 K→立强 K

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶ αTYPE |强升龙拳 |神龙拳
❷ βTYPE |强波动拳 |升龙裂破
❸ γTYPE |强龙卷旋风脚 |升龙裂破

COLOSSUS



特殊技
空中→+强 P
必杀技
ジャイアントスイング:↓↘→+P(空中可)
パワータックル:↓↘→+K(空中可)
HYPER COMBO
パワーダイブ:↓↘→+PP(空中可)
スーパーアーマー:↓↙←+PP



CHAIN COMBO TYPE:	
地上 2 HIT 空中 5 HIT	
地上投: 强 P、强 K	空中投: 强 P
空中连击始动技: 立强 K、↘+强 K	

推荐连续技
❶下蹲弱 K→立中 K→C **パワータックル**
❷跳跃〔强攻击→C **ジャイアントスイング**〕
❸跳跃强 K→下蹲强 P→C **ジャイアントスイング**
❹立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **スーパーダイブ**〕
❺立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **パワータックル**→HC **スーパーダイブ**〕

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶ αTYPE |弱**パワータックル** |**スーパーダイブ**
❷ βTYPE |强**パワータックル** |**スーパーダイブ**
❸ γTYPE |立ち强 K |**スーパーダイブ**

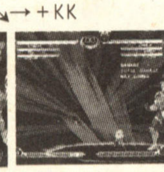
KOBUN



必杀技
コブンファイア:↓↘→+P(空中可)
コールフォーヘルプ・ラッシュ:↓↙←+弱 P
コールフォーヘルプ・停止:↓↙←+强 P
コールフォーヘルプエア:↓↙←+K
ロボットアタック:↓↘→+K
↓↘→+スタート
HYPER COMBO
ランチタイムラッシュ:↓↘→+PP
キングコブン:↓↘→+KK

CHAIN COMBO TYPE:	
地上 3 HIT 空中 3 HIT	
地上投: 强 P	空中投: 强 P
空中连击始动技: 立强 P、立强 K、↘+强 P	





推荐连续技

❶下蹲弱 P→下蹲中 P→下蹲强 P→C 弱**コブンファイア**

❷强**ロボットアタック**→HC **ランチタイムラッシュ**(α **タイプ**)

❸立弱 P→立强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→空中投]

❹跳跃 [弱 K→中 P→强 K]→跳跃 [弱 K→中 P→强 K]→跳跃 [弱 K→中 P→强 K]

画面端限定

❺立弱 P→立强 P→C **ランチタイムラッシュ**(β TYPE)

画面端限定

❻立弱 P→立强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱**コブンファイア**]

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |**コールフォーヘルプ・ラッシュ** |**ランチタイムラッシュ**

❷ βTYPE |强**コブンファイア** |**キングコブン**

❸ γTYPE |弱**コブンファイア** |**ランチタイムラッシュ**

CYCLOPS



特殊技

立强 K・强 K

→↘↓↙←+强 P

空中↓+弱 K

空中↓+中 P

空中↓+中 K

空中↓+强 P

空中↓+强 K

必杀技

オプティックブラスト:↓↘→+P(空中可)

ライジングアッパカット:→↓↘+P

サイクロンキック:↓↙←+K

オプティックスイープ:→↘↓+P

ライジングネックブリーカードロップ:←蓄→+K

ラピッドパンチ:←**タメ**→+P 键连打

HYPER COMBO

メガオプティックブラスト:↓↘→+PP(空中可)

スーパーオプティックブラスト:↓↘→+KK(空中可)

CHAIN COMBO TYPE:

地上 5 HIT 空中 3 HIT

地上投:	空中投:
强 P、强 K	强 P

空中连击始动技:

立ち中 P、↘+强 P、↘+强 K

推荐连续技

❶下蹲弱 K→立中 K→C 强**ライジングアッパーカット**

❷下蹲弱 K→立中 K→C 强**サイクロンキック**→HC **メガオプティックブラスト**或 HC **スーパーオプティックブラスト**

❸下蹲弱 K→立中 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K]

❹下蹲弱 K→立中 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→弱 K→中 P→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K]

❺下蹲弱 K→立中 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→弱 K→中 P→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 P→弱 K→中 P→C **スーパーオプティックブラスト**]

❻下蹲弱 K→立中 P→SJ [弱 P→中 P→弱 P→↓+中 P→弱 P→↓+中 P]→↘+强 K→SJ [弱 P→中 P→弱 P→↓+中 P→弱 P→↓+中 P]→↘+强 K

画面端限定

❼下蹲弱 K→立中 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K→↓+弱 K]→立弱 K→立中 K→立强 K・强 K

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |弱**オプティックブラスト** |**メガオプティックブラスト**

❷ βTYPE |强**ライジングアッパーカット** |**メガオプティックブラスト**

❸ γTYPE |强**サイクロンキック** |**メガオプティックブラスト**

豪鬼



特殊技

头盖破杀:→+强 P

旋风脚:→+强 K

前蹴:空中↑+中 K

旋风脚:空中↑+强 K

必杀技

豪波动拳:↓↘→+P

斩空波动拳:空中↓↘→+P

豪升龙拳:→↓↘+P

龙卷斩空脚:↓↙←+K(空中可)

阿修罗闪空:→↓↘或←↓↙+PP 或 KK

天魔空刃脚:空中↓↘→+K

HYPER COMBO

灭杀豪波动:↓↙←+PP

灭杀豪升龙:↓↘→+PP

天魔豪斩空:空中↓↘→+PP(空中可)

灭杀豪螺旋:↓↘→+KK

瞬狱杀:弱 P 弱 P→弱 K 强 P(消费 3 气槽)

CHAIN COMBO TYPE:

地上 3 HIT 空中 3 HIT

地上投:	空中投:
强 P、强 K	强 P

空中连击始动技:

下蹲强 P

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→↑+中 K→C 强龙卷斩空脚→HC 天魔豪斩空]

❷下蹲弱 K→立强 P→C 强豪波动拳→HC 灭杀豪升龙或 HC 灭杀豪波动

❸下蹲弱 K→下蹲中 K→C 强龙卷斩空脚→HC 天魔豪斩空

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

ASSIST 在地面上击中

❶**めくり**跳跃强 K→ASSIST 呼→立弱 P→ASSIST 击中→C 瞬狱杀

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强豪波动拳 |灭杀豪波动

❷ βTYPE |强豪升龙拳 |灭杀豪升

❸ γTYPE |强龙卷斩空脚 |灭杀豪螺旋

ROCKMAN



必杀技

ロックバスター:强 P(空中可)

ロックアッパー:→↓↘+P

道具"**ロックボール**":↓↘→+K

道具"**リーフシールド**":↓↙←+K

道具"**トルネードホールド**":→↓↘+K

道具攻击:↓↘→+P

HYPER COMBO

ハイパーロックマン:↓↘→+PP(空中可)

ラッシュドリル:↓↘→+KK

ビートプレーン:↓↙←+KK(空中可)

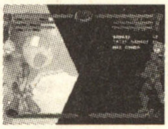
CHAIN COMBO TYPE:

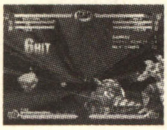
地上 3 HIT 空中 5 HIT

地上投:	空中投:
强 P	强 P

空中连击始动技:

立强 K、↘+强 K





推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 K→C 弱**トルネードホールド**

❷下蹲弱 K→立中 K→C **ロックバスター**→HC **ラッシュドリル**(→下蹲弱 K→立强 K→SJ→ [弱 P→弱 K→C **ハイパーロックマン**])

❸下蹲弱 K→立强 K→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **ロックバスター**]

❹下蹲弱 K→立强 K→SJ [弱 P→弱 K→C **ハイパーロックマン**]

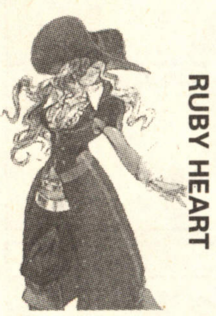
❺**リーフシールド**装备→下蹲弱 K→立强 K→SJ [弱 P→弱 K→

ARC KIDS

C **リーフシールド**发射→HC **ピートプレーン**]
画面端限定
❻下蹲弱 K→立强 K→SJ [弱 P→弱 K→中 P→强 P→强 K]→**ロックバスター**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶ αTYPE |**ロックバスター** |**ハイパーロックマン**
❷ βTYPE |强**ロックアッパー** |**ハイパーロックマン**
❸ γTYPE |强**ロックアッパー** |**ハイパーロックマン**

RUBY HEART



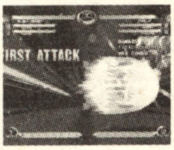
必杀技
シュバルツエール:↓↘→+P(空中可)
ファントゥーム:↓↙←+K
シュプリマシオン:↓↘→+K
ラファールカノン:→↘↓↙←+P

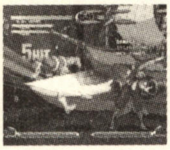
HYPER COMBO
ミルファントゥーム:↓↙←+KK
パルトネール:↓↘→+KK
トゥール・ド・マジ:强 K 弱 P↓弱 K 强 P
フランメール:↓↘→+PP(空中可)

CHAIN COMBO TYPE:
地上 6 HIT 空中 6 HIT

地上投:	空中投:
强 P	强 P

空中连击始动技:
下蹲强 P、立强 K(空中 HIT 时)↘+强 K





推荐连续技
❶下蹲弱 K→下蹲中 K→C 弱**シュバルツエール**方向　换斜上斜上(↙↙)→HC **フランメール**方向　换上上斜上斜上(↑↑↙↙)
❷下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 K→C 弱**シュプリマシオン**→强**シュバルツエール**方向　换斜上斜上(↙↙)→HC **フランメール**方向　换上斜上斜上斜上(↑↙↙↙)
❸下蹲弱 K→立中 K→立强 P→C 弱**ラファールカノン**或 C **パルトネール**
❹下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K]
❺下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 P→C **フランメール**方向　换斜上上斜上斜上(↙↑↙↙)]
画面端限定
❻下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **フランメール**方向　换上上上下(↑↑↑↓)]→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→→C **フランメール**方向　换上上上下(↑↑↑↓)]→???
画面端限定
❼下蹲弱 K→立强 P→C 强**シュバルツエール**方向　换斜上斜上(↙↙)→HC **フランメール**方向　换上上上下(↑↑↑↓)→立强 P→C 强**シュバルツエール**方向　换斜上斜上(↙↙)→HC **フランメール**方向　换上上上下(↑↑↑↓)→???

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技
アシスト:**マロウー**αTYPE
❽下蹲弱 K+**アシストを呼ぶ**→立中 K→**アシストヒット**→强**ラファールカノン**→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **フランメール**方向　换斜上上斜上斜上(↙↑↙↙)]
アシスト:**セイバートゥースー**αTYPE
❾下蹲弱 K+**アシストを呼ぶ**→立中 K→**アシストヒット**→**トゥール・ド・マジ**→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **フランメール**方向　换斜上上斜上斜上(↙↑↙↙)]

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶ αTYPE |弱**シュプリマシオン** |**パルトネール**
❷ βTYPE |强**シュバルツエール** |**ミルファントゥーム**
❸ γTYPE |弱**シュプリマシオン** |**フランメール**

CAPTAIN AMERICA



特殊技
空中↓+强 K
空中↑+强 K
→↘↓↙←+P
立中 K・中 K



必杀技
シールドスラッシュ:↓↘→+P(空中可)
スターズ&ストライプス:→↓↘+P
チャージングスター:↓↘→+K

HYPER COMBO
ファイナルジャスティス:↓↘→+PP
ハイパースターズ&ストライプス:→↓↘+PP
ハイパーチャージングスター:↓↘→+KK

CHAIN COMBO TYPE:
地上 3 HIT 空中 3 HIT

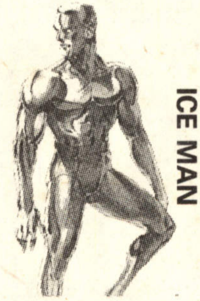
地上投:	空中投:
强 P、强 K	强 P

空中连击始动技:
下蹲强 P

推荐连续技
❶下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 P
❷下蹲弱 K→下蹲中 P→C **ハイパースターズ&ストライプス**
❸下蹲弱 K→立中 K→C 强**シールドスラッシュ**→HC **ハイパースターズ&ストライプス** orHC **ハイパーチャージングスター**或 HC **ファイナルジャスティス**
❹下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 K→强 P]
❺下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 P→弱 P→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 K→强 P]
画面端限定
❻下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 P→弱 P→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 K→强 P→↓+强 K]→立弱 P→立中 K・中 K

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶ αTYPE |强**シールドスラッシュ** |**ハイパーチャージングスター**
❷ βTYPE |强**スターズ&ストライプス** |**ハイパースターズ&ストライプス**
❸ γTYPE |强**チャージングスター** |**ハイパーチャージングスター**

ICE MAN



特殊技
空中↓+强 P
空中↓+强 K

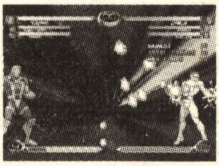
必杀技
アイスビーム:↓↘→+P(空中可)
アイスアバランチ:↓↘→+K(空中可)
アイスフィスト:↓↙←+P

HYPER COMBO
アークティックアタック:↓↘→+PP(空中可)

CHAIN COMBO TYPE:
地上 3 HIT 空中 3 HIT

地上投:	空中投:
强 P	强 P

空中连击始动技:
下蹲强 K





推荐连续技
❶下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 K→C 强**アイスビーム**
❷下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P 或 C **アークティックアタック**〕
画面端限定
❸P 投→**ダッシュ**立强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P 或 C **アークティックアタック**〕
画面端限定
❶**アイスフィスト**→下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 K→SJ〔弱 K→中 K→强 P→强 P〕→立弱 K→立中 K→立强 K

VARIABLE ASSIST (辅助攻击形式)
❶ αTYPE |弱**アイスビーム** |**アークティックアタック**
❷ βTYPE |弱**アイスアバランチ** |**アークティックアタック**
❸ γTYPE |弱**アイスアバランチ** |**アークティックアタック**

WOLVERINE



特殊技
立中 P×n
立中 K・中 K
爪**スライディング**：↘+强 P
空中 中 P×α
踏：空中↓+强 K

必杀技
バーサーカーバレッジ：↓↘→+P
トルネードクロー：→↓↘+P(空中可)
ドリルクロー：レバー+弱 K+强 P(空中可)

HYPER COMBO
バーサーカーバレッジ：↓↘→+PP
ウェポン X：→↓↘+PP

CHAIN COMBO TYPE：	
地上 5 HIT 空中 5 HIT	
地上投：强 P、强 K	空中投：强 P
空中连击始动技：立强 K、↘+强 K	

推荐连续技
❶下蹲弱 K→立中 K・中 K→C 强**バーサーカーバレッジ**→HC **バーサーカーバレッジ** X
❷下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→**ドリルクロー**(斜上)〕
❸下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P×3→中 K→强**トルネードクロー**〕
画面端限定
❶下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→**ドリルクロー**(斜上)→弱 P→弱 K→强 K〕
画面端限定
❺下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→**ドリルクロー**(斜上)→弱 P→弱 K→强 K〕→下蹲弱 K→下蹲强 P→跳跃〔弱 P→弱 K→强 P〕

VARIABLE ASSIST (辅助攻击形式)
❶ αTYPE |立强 P |**バーサーカーバレッジ** X
❷ βTYPE |立ち强 K |**バーサーカーバレッジ** X
❸ γTYPE |爪**スライディング** |**バーサーカーバレッジ** X

ANAKARIS



特殊技
←+弱 K
空中→+K
空中↘+K
空中↓+K

必杀技
棺**の舞い**：↓↓+P(空中可)
コブラクロー：←→+P(空中可)
ミイラドロップ：↓↘→+P(空中可)
王家の裁：空中↓↘→+K

HYPER COMBO
ファラオマジック(强 K 弱 P↓弱 K 强 P(空中可)
ファラオコブラクロー：←→+PP(空中可)
ファラオイリュージョン：弱 P 弱 P→弱 K 强 P
棺**の宴**：↓↓+PP(空中可)

CHAIN COMBO TYPE：	
地上 5 HIT 空中 3 HIT	
地上投：无	空中投：无
空中连击始动技：下蹲强 P	

推荐连续技
❶**ダッシュ**下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲中 K→下蹲强 K
❷**ダッシュ**立弱 P→立中→C **ファラオコブラクロ**
❸**ダッシュ**立弱 P→立中→C 强**コブラクロー**→HC 棺**の宴**
❹**ダッシュ**立弱 P→立中→C **ファラオイリュージョン**
❺**ダッシュ**立弱 P→立中→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→C 弱**ミイラドロップ**〕
使用 VARIABLE ASSIST 的连续技
❻**アシスト**：**ルビイハート**—αTYPE
❼**ダッシュ**立弱 P→立中→下蹲强 P+**アシスト**呼出→SJ〔弱 P→弱 K→强 K→**アシストヒット**→强王家の裁〕→**ダッシュ**立弱 P→立中→下蹲强 P+**アシスト**呼出→SJ〔弱 P→弱 K→强 K→**アシストヒット**→强王家の裁〕→???
❽**アシスト**：**セイバートゥース**—αTYPE
❾**ダッシュ**立弱 P+**アシスト**呼出→立中→**アシストヒット**→**ファラオマジック**

ONE POINT：连携重视
❶升跳跃〔弱 K→中 K→强 K→C 棺**の舞い**(→空中**ダッシュ**)〕
❷升跳跃〔弱 K→中 K→↓+强 K〕→**ダッシュ**下蹲弱 K

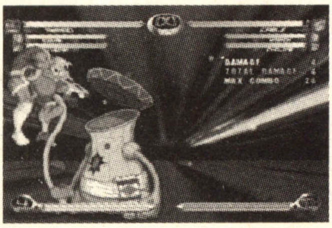
VARIABLE ASSIST (辅助攻击形式)
❶ αTYPE |强**コブラクロー** |**ファラオコブラクロ**
❷ βTYPE |强**ミイラドロップ** |**ファラオイリュージョン**
❸ γTYPE |棺**の舞い**(强 P)|棺**の宴**

AMINGO



必杀技
风**の叫び**：↓↘→+P(空中可)
绿の　喜：↓↙←+P
大地の子供：↓↙←+K
大地の子供 2：↓↘→+K

HYPER COMBO
植物の**オキテ**：↓↙←+PP
太阳の**恵み**：↓↘→+KK



CHAIN COMBO TYPE：	
地上 2 HIT 空中 2 HIT	
地上投：强 P、强 K	空中投：强 P
空中连击始动技：下蹲中 P、下蹲中 P、↘+强 P、↘+强 K	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→立强 P→C 强风の叫→HC 植物のオキテ
❷下蹲弱 K→下蹲中 K→C 太阳の　み
❸下蹲弱 K→下蹲中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强风の叫〕
❹下蹲弱 K→下蹲中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 K→中 K→C 强风の叫〕
画面端限定
❺下蹲弱 K→下蹲中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 K→中 K→C 弱风の叫→强 K〕

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强绿の　喜 |太阳の　み
❷ βTYPE |强风の叫び |太阳の　み
❸ γTYPE |强绿の　喜 |太阳の　み



WARMACHINE

特殊技

空中上要素+强 P
空中下要素+强 P
空中上要素+强 K
空中↓+强 K

必杀技

ショルダーキャノン:↓↘→+P 或 K(空中可)
リパルサーブラスト:→↘↓↙←+P
スマートボム:强 P+弱 K(空中可)
飞行:↓↙←+KK(空中可)

HYPER COMBO

プロトンキャノン:↓↘→+PP
ウォーデストロイヤー:↓↘→+KK

CHAIN COMBO TYPE:
地上 5 HIT 空中 3 HIT

地上投:	空中投:
强 P、强 K	强 P

空中连击始动技:
立强 K、↘+强 K

推荐连续技

❶下蹲弱 K→立中 K→下蹲强 K
❷下蹲弱 K→立强 K→**ウォーデストロイヤー**
❸下蹲弱 K→下蹲中 P→C 弱**リパルサーブラスト**→HC **プロトンキャノン**
❹下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→上要素+强 P→强**ショルダーキャノン**〕
❺下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→上要素+强 P→飞行→弱 K→中 P→上要素+强 P→强**ショルダーキャノン**〕
❻下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→上要素+强 P→斜上方向(↙)空中冲刺→弱 P→(中 P→)上要素+强 P→飞行→弱 K→中 P→上要素+强 P→强**ショルダーキャノン**〕
画面端限定
❼下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→弱 K〕→跳跃〔弱 K→中 P→上要素+强 P〕→跳跃〔弱 P→中 P→上要素+强 P〕→跳跃〔弱 P→中 P→上要素+强 P〕→???

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

❽**アシスト:マグニートー**　β TYPE
❾跳跃强 P→ASSIST 呼出→冲刺立弱 P→立弱 K→立中 K→**アシストヒット→プロトンキャノン**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |弱**ショルダーキャノン** |**プロトンキャノン**
❷ βTYPE |强**リパルサーブラスト** |**プロトンキャノン**
❸ γTYPE |**スマートボム** |**プロトンキャノン**



WOLVERINE

特殊技

立中 P・中 P
立中 K・中 K
爪**スライディング**:↘+强 P
空中 中 P・中 P
踏**みつけ**:空中↓+强 K

必杀技

バーサーカーバレッジ:↓↘→+P
トルネードクロー:→↓↘+P
ドリルクロー:レバー+弱 K+强 P(空中可)
バーサーカークロー:↓↙←+P

HYPER COMBO

バーサーカーバレッジ:↓↘→+PP
ウエポン X:→↓↘+PP
バーサーカーチャージ:↓↘→+KK
フェイタルクロー:→↓↘+KK(空中可)

CHAIN COMBO TYPE:
地上 5 HIT 空中 5 HIT

地上投:	空中投:
强 P、强 K	强 P

空中连击始动技:
立强 K、↘+强 K

推荐连续技

❶下蹲弱 K→立中 K・中 K→C 强**バーサーカーバレッジ**→HC **バーサーカーバレッジ** X 或 HC **フェイタルクロ**
❷下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→**ドリルクロー**(斜上)〕
❸**バーサーカーチャージ**时限定
❹**ダッシュ**立弱 K→立中 K・中 K→**ダッシュ**立弱 K→立中 K・中 K→???

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强**バーサーカーバレッジ** |**バーサーカーバレッジ** X
❷ βTYPE |强**トルネードクロー** |**フェイタルクロー**
❸ γTYPE |**ドリルクロー** |**フェイタルクロー**



GUILE

特殊技

ニーバズーカ:←+弱 K
→+强 P
←+强 P
→+强 K
←+强 K
空中↑+弱 K
空中↑+中 K
空中↑+强 P



必杀技

ソニックブーム:←**タメ**→+P
サマーソルトキック:↓**タメ**↑+K
空中**サマーソルトキック**:空中↓↑+K

HYPER COMBO

ソニックハリケーン:↓↘→+PP
サマーソルトストライク:↓↙←+KK
クロスファイアーアサルト:空中↓↘→+KK

CHAIN COMBO TYPE:
地上 3 HIT 空中 3 HIT

地上投:	空中投:
强 P、强 K	强 P

空中连击始动技:
下蹲强 P

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 K→(→+强 P→)C **ソニックハリケーン**

❷下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强空中**サマーソルトキック**或 C **クロスファイアーアサルト**〕

❸下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→弱 P→中 P→C 强空中**サマーソルトキック**或 C **クロスファイアーアサルト**〕

画面端限定

❹下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K→弱 K〕→跳跃〔弱 P→中 K→强 P〕

画面端限定

❺下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→空中 P 投→弱 P→弱 K→C 强空中**サマーソルトキック**或 C **クロスファイアーアサルト**〕

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

❻**アシスト**:**ルビイハート**—α TYPE

❼下蹲强 P+**アシスト**呼→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→强 P→**アシストヒット**→(弱 P→弱 K→C)**クロスファイアーアサルト**〕

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强**サマーソルトキック** |**サマーソルトストライク**

❷ βTYPE |强**ソニックブーム** |**ソニックハリケーン**

❸ γTYPE |强**サマーソルトキック** |**ソニックハリケーン**

IRON MAN



特殊技

空中上要素+强 P

空中下要素+强 P

空中上要素+强 K

空中↓+强 K

必杀技

ユニビーム:↓↘→+P(空中可)

レプソルブラスト:→↘↓↙←+P

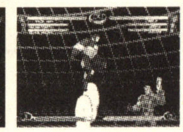
スマートボム:强 P+弱 K(空中可)

飞行:↓↙←+KK(空中可)

HYPER COMBO

プロトンキャノン:↓↘→+PP





CHAIN COMBO TYPE:	
地上 5 HIT 空中 3 HIT	
地上投:强 P、强 K	空中投:强 P
空中连击始动技:立强 K、↘+强 K	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→立ち中 K→下蹲强 K

❷下蹲弱 K→下蹲中 P→C 弱**レプソルブラスト**→HC **プロトンキャノン**

❸下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→上要素+强 P→强**ユニビーム**〕

❹下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→上要素+强 P→飞行→弱 K→中 P→上要素+强 P→强**ユニビーム**〕

❺下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→上要素+强 P→斜上方向(↙)空中冲刺→弱 P→(中 P→)上要素+强 P→飞行→弱 K→中 P→上要素+强 P→强**ユニビーム**〕

画面端限定

❻下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→弱 K〕→跳跃〔弱 K→中 P→上要素+强 P〕→跳跃〔弱 P→中 P→上要素+强 P〕→跳跃〔弱 P→中 P→上要素+强 P〕

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

❼**アシスト**:**マグニートー** β TYPE

❽跳跃强 P→ASSIST 呼出→冲刺立弱 P→立弱 K→立中 K→**アシストヒット**→**プロトンキャノン**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |弱**ユニビーム** |**プロトンキャノン**

❷ βTYPE |强**レプソルブラスト** |**プロトンキャノン**

❸ γTYPE |立ち强 K |**プロトンキャノン**

GAMBIT



必杀技

キネティックカード:↓↘→+P(空中可)

トリックカード:↓↙←+P

ケイジャンスラッシュ:→↓↘+P 或弱 K+强 P

ケイジャンストライク:↓タメ↑+P 或 K

HYPER COMBO

ロイヤルフラッシュ:↓↘→+PP

前方**ケイジャンエクスプロージョン**:↓↘→+KK

后方**ケイジャンエクスプロージョン**:↓↙←+KK



CHAIN COMBO TYPE:	
地上 6 HIT 空中 6 HIT	
地上投:强 P、强 K	空中投:强 K
空中连击始动技:下蹲强 P	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 K→C 强**ケイジャンスラッシュ**

❷下蹲弱 K→立强 K→C **ケイジャンスラッシュ**(强 P+弱 K)

❸下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 K→C 强**ケイジャンスラッシュ**

❹下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P〕

❺**キネティックカード**→HC **ロイヤルフラッシュ**

❻强**キネティックカード**→HC **ケイジャンエクスプロージョン**

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

❼**アシスト**:**セイバートゥース**—α TYPE

❽下蹲弱 K+**アシスト**呼出→立中 K→**アシスト ヒット**→前方**ケイジャンエクスプロージョン**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强**キネティックカード** |**ロイヤルフラッシュ**

❷ βTYPE |弱**ケイジャンスラッシュ** |**ロイヤルフラッシュ**

❸ γTYPE |下蹲强 P |**ロイヤルフラッシュ**

SHUMA-GORATH



特殊技

空中↑+强 P　空中↓+强 K

必杀技

ミスティックステア:←タメ→+P

ミスティックスマッシュ:←タメ→+K

ディバイタリゼーション:→↘↓↙←+K

HYPER COMBO

カオスディメイション:↓↘→+PP(消费 3 气槽)

ハイパーミスティックスマッシュ:↓↘→+KK



CHAIN COMBO TYPE:	
地上 2 HIT 空中 2 HIT	
地上投:强 P 强 K	空中投:强 P、强 K
空中连击始动技:立中 K、↘+强 K	

ARC KIDS

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 P→C **ハイパーミスティックスマッシュ**
❷下蹲弱 K→立中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→空中 K 投〕
❸下蹲弱 K→立中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→↑ +强 P〕
画面端限定
❹下蹲弱 K→立中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→↑ +强 P→↑ +强 P〕→立强 K
画面端限定
❺下蹲弱 K→立中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→↑ +强 P→↑ +强 P〕→跳跃〔弱 K→↑ +强 P〕→跳跃〔弱 K→↑ +强 P〕→???

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

❻**アシスト:セイバートゥースー**α TYPE
❼下蹲弱 K+**アシスト**呼→下蹲中 P→**アシストがヒット**→C **カオスディメイション**→↘+强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→强 P〕→下蹲弱 K→立中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→↑ +强 P〕

VARIABLE ASSIST (辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强**ミスティックステア** |**ハイパーミスティックスマッシュ**
❷ βTYPE |中**ミスティックスマッシュ** |**ハイパーミスティックスマッシュ**
❸ γTYPE |中**ミスティックスマッシュ** |**ハイパーミスティックスマッシュ**



SILVER SAMURAI

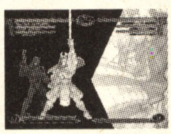
必杀技

手里剑:↓↘→+P(空中可)
百裂刀:→↓↘+P 或 P 连打

HYPER COMBO

超手里剑:↓↘→+PP("雷"时的空中可)
斗气"雷":↓↙←+P
雷鸣剑:↓↘→+KK
斗气"冰":↓↙←+弱 K
冰牙阵:斗气"冰"时↓↘→+KK
斗气"炎":↓↙←+强 K
红莲剑:斗气"炎"时↓↘→+KK





CHAIN COMBO TYPE:	
地上 2 HIT 空中 2 HIT	
地上投:强 P	空中投:强 K
空中连击始动技:下蹲强 P	

推荐连续技

❶下蹲弱 P→立强 P→C 强手里剑或 C 强百裂刀→HC 超手里剑或 HC 雷鸣
❷下蹲弱 P→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K〕斗气"雷"时限定
❸下蹲弱 P→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 超手里剑〕斗气"冰"时限定
❹下蹲弱 P→立强 P→C 强手里剑→HC 冰牙阵→跳跃强 P→下蹲弱 P→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K〕
画面端限定
❺下蹲弱 P→立强 P→下蹲弱 P→立强 P→C 强手里剑→HC 超手里剑或 HC 雷鸣剑
斗气「雷」时　画面端限定
❻立弱 P→立弱 K→立中 P→立中 K→立强 P→立强 K→C 手里剑或 C 超手里剑
斗气「炎」时　画面端限定
❼下蹲弱 P→立强 P→下蹲弱 P→立强 P→C 强手里剑→HC 超手里剑→超手里剑×2→红莲剑

VARIABLE ASSIST (辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强百裂刀 |强百裂刀(前进)
❷ βTYPE |强手里剑 |超手里剑
❸ γTYPE |下蹲强 P |雷鸣剑



JUGGERNAUT

特殊技

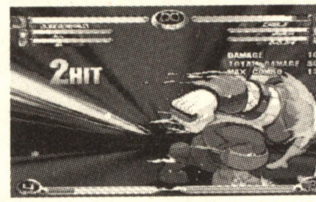
→+强 P

必杀技

アースクエイクパンチ:→↘↓+P
ジャガーノートパンチ:←↙↓↘→++P
ジャガーノートボディプレス:←↙↓↘→+K
サイトラックパワーアップ:→↓↘+PP

HYPER COMBO

ジャガーノートヘッドクラッシュ:↓↘→+PP



CHAIN COMBO TYPE:	
地上 2 HIT 空中 2 HIT	
地上投:强 P	空中投:强 P
空中连击始动技:立强 P(空中 HIT 时)、下蹲强 P	

推荐连续技

❶立弱 P→C **ジャガーノートヘッドクラッシュ**
❷立弱 P→立中 P→C 强**アースクエイクパンチ**→HC **ジャガーノートヘッドクラッシュ**
❸立弱 P→立强 P→C 弱**ジャガーノートパンチ**
❹下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K〕→+强 P→CSJ〔弱 P→弱 K→中 P→强 P〕
画面端限定
❺下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K〕→下蹲弱 K→立强 P
❻立弱 P→立中 P→C 弱**アースクエイクパンチ**→立弱 P→立强 P→C **ジャガーノートヘッドクラッシュ**

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

❼**アシスト:セイバートゥースー**α TYPE
❽立弱 P+ASSIST 呼→立中 P→ASSIST 击中→C **サイトラックパワーアップ**→**ジャガーノートヘッドクラッシュ**

VARIABLE ASSIST (辅助攻击形式)

❶ αTYPE |弱**アースクエイクパンチ** |**ジャガーノートヘッドクラッシュ**
❷ βTYPE |强**ジャガーノートパンチ** |**ジャガーノートヘッドクラッシュ**
❸ γTYPE |强**ジャガーノートボディプレス** |**ジャガーノートヘッドクラッシュ**



JILL

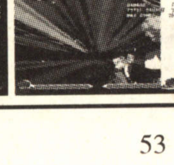
必杀技

近接作战 A:↓↘→+P(空中可)
グレネードランチャー:→↓↘+P
反应射击:→↘↓↙←+P
紧急回避 A:↓↙←+K
紧急回避 B:↓↘→+弱 K
紧急回避 C:↓↘→+强 K

HYPER COMBO

近接作战 A+:↓↘→+PP(空中可)
CODE:T-002:↓↙←+KK
ロケットランチャー:↓↘→+KK





CHAIN COMBO TYPE:	
地上 3 HIT 空中 3 HIT	
地上投:强 P	空中投:强 P
空中连击始动技:下蹲强 P	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱近接战斗 A→HC 近接战斗 A＋]
❷下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 K→下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱近接战斗 A→HC 近接战斗 A＋]
❸下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 P→C 近接战斗 A＋
❹立弱 P→C **ロケットランチャ**

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

❺**アシスト：サイクロップスーγタイプ**
❻跳跃强 K→ASSIST 呼→立弱 P→ASSIST 击中→CODE：T－002
❼**アシスト：ルビイハートーα** TYPE
❽下蹲强 P→ASSIST 呼→SJ [弱 P→弱 K→中 P→强 P→ASSIST 击中→强近接战斗 A→HC 近接战斗 A＋]
能够自我满足的连续技
画面端限定
❾弱紧急回避 A→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→强 P→弱紧急回避 A HIT→弱 K]→跳跃 [弱 P→中 K→强 P]
画面端限定
❿强紧急回避 A→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→强 P→强紧急回避 A HIT]→跳跃 [弱 P→中 K→强 P]

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE	紧急回避 C	**ロケットランチャー**
❷ βTYPE	强近接　A	近接　A＋
❸ γTYPE	强**グレネードランチャー**	**ロケットランチャー**



特殊技

↘＋强 K

必杀技

アメノムラクモ：↓↘→＋P
エクスカリバー：空中↓↘→＋P 或 K
グラム：→↓↘＋P 或 K（P 空中可）
ヴァジュラ：↓↙←＋K
ワープ：←↓↙＋P 或 K
フォーメーション A：↓↘→＋K
フォーメーション B：←蓄→＋P 后←蓄→＋P
フォーメーション C：←蓄→＋K
壁张付：↓↙←＋P

HYPER COMBO

ラグナロク：→↓↘＋PP
レギオン：↓↘→＋KK
ウロボロス：↓↘→＋PP

CHAIN COMBO TYPE：地上 6 HIT 空中 6 HIT	
地上投：强 P、强 K	空中投：强 P、强 K
空中连击始动技：下蹲强 P	

推荐连续技

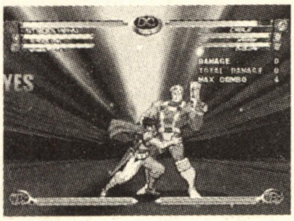
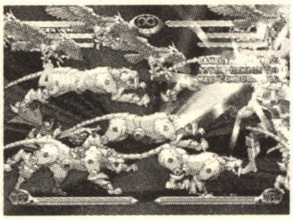
❶下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲中 K→下蹲强 K→C 弱**アメノムラクモ**
❷下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **エクスカリバー**（弱 P）]
❸下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→弱 K→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **エクスカリバー**（弱 P）]
❹下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 K→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 P→C **エクスカリバー**（弱 P）]
ウロボロス中限定
❺（立弱 P→立中 P）×n→下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 K→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 P→C **エクスカリバー**（弱 P）]

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

ASSIST：**マグニートー**　β TYPE
❻**ダッシュ**立弱 P＋ASSIST 呼出→立弱 K→立中 P→立中 K→ASSIST 击中→C **ラグナロク**
ASSIST：**セイバートゥースーα** TYPE
❼下蹲弱 K＋ASSIST 呼→下蹲中 P→ASSIST 击中→C **レギオン**
ASSIST：**サイクロップスーγ** TYPE
❽下蹲弱 K＋ASSIST 呼→下蹲中 P→C **ウロボロス**→ASSIST 击中→立弱 P→C **ワープ**→（立弱 P→立中 P）×n→下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 K→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 P→C **エクスカリバー**（弱 P）]

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE	强**アメノムラクモ**	**レギオン**
❷ βTYPE	强**ヴァジュラ**	**レギオン**
❸ γTYPE	强**フォーメーション** A	**レギオン**



特殊技

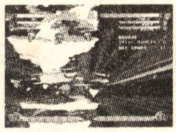
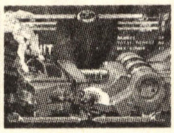
ドリルキック：空中↓＋强 K

必杀技

サオトメタイフーン：←蓄→＋P
サオトメクラッシュ：→↘↓↙←＋K
サオトメダイナマイト：↓蓄↑＋P
サオトメファイヤー：挑衅中 P 连打

HYPER COMBO

プロディアパンチ：↓↘→＋PP
プロディアバルカン：↓↙←＋PP
サオトメサイクロン：↓↘→＋KK

CHAIN COMBO TYPE：地上 2 HIT 空中 2 HIT	
地上投：强 P、强 K	空中投：强 P
空中连击始动技：立中 P、↘＋强 P	

推荐连续技

❶下蹲弱 P→下蹲中 P→C 强**サオトメダイナマイト**
❷立弱 K→C 强**サオトメクラッシュ**或 C **プロディアパンチ**
❸立弱 P→立中 P→C **サオトメサイクロン**
❹立弱 P→立中 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P]
❺画面端限定
❻立弱 P→立中 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→弱 K→中 P→]

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

❼**アシスト：サイクロップスーγタイプ**
❽下蹲弱 P＋ASSIST 呼→下蹲中 P→ASSIST 击中→C **プロディアバルカン**

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE	强**サオトメタイフーン**	**サオトメサイクロン**
❷ βTYPE	强**サオトメダイナマイト**	**プロディアパンチ**
❸ γTYPE	立中 P	**プロディアパンチ**

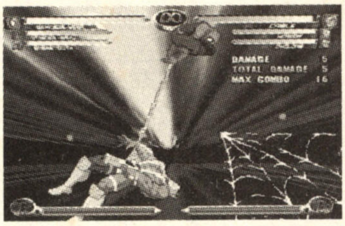
ARC KIDS

SPIDER-MAN



必杀技
ウエブボール：↓↘→＋P（空中可）
スパイダースティング：→↓↘＋P
ウエブスロー：→↘↓↙←＋P
ウエブスイング：↓↙←＋K（空中可）

HYPER COMBO
マキシマムスパイダー：↓↘→＋PP（空中可）
アルティメットウエブスロー：↓↙←＋PP
クローラーアサルト：↓↘→＋KK



CHAIN COMBO TYPE：	
地上 3 HIT 空中 5 HIT	
地上投： 强 P、强 K	空中投： 强 P
空中连击始动技： 立中 P、↘＋强 P、立强 K（空中 HIT 时）、↘＋强 K	

推荐连续技
❶下蹲弱 K→立中 K→C 强**スパイダースティング**→HC **マキシマムスパイダー**
❷下蹲弱 K→立中 K→下蹲强 K→C **クローラーアサルト**
❸下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱**ウエブスイング**〕
❹下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱**ウエブボール**→弱 P→弱 K→强 P〕
使用 VARIABLE ASSIST 的连续技
ASSIST 在地上击中对手
❺下蹲弱 K＋ASSIST 呼出→立中 K→ASSIST 击中→**クローラーアサルト**
アシスト：ルビイハート—αTYPE
❻下蹲弱 K→立中 P＋ASSIST 呼出→SJ〔弱 P→弱 K→强 K→ASSIST 击中→强**ウエブボール**〕→立弱 K→立中 K→C 强**スパイダースティング**→HC **マキシマムスパイダー**
アシスト：セイバートウース—αTYPE
❼下蹲弱 K＋ASSIST 呼出→立中 K→ASSIST 击中→**アルティメットウエブスロー**

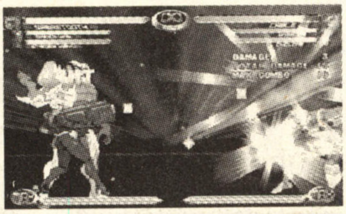
VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）		
❶ αTYPE	强**ウエブボール**	**クローラーアサルト**
❷ βTYPE	强**ウエブスイング**	**クローラーアサルト**
❸ γTYPE	强**スパイダースティング**	**クローラーアサルト**

SABRSTOOTH



必杀技
バーサーカークロー：↓↘→＋P
ワイルドファング：→↘↓↙←＋P
アームドバーディー：→↘↓↙←＋K

HYPER COMBO
バーサーカークローX：↓↘→＋PP
ウエポン X ダッシュ：→↓↘＋PP
ヘビーアームドバーディー：→↘↓↙←＋KK

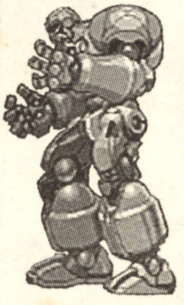


CHAIN COMBO TYPE：	
地上 3 HIT 空中 6 HIT	
地上投： 强 P	空中投： 强 P
空中连击始动技： 下蹲强 P	

推荐连续技
❶下蹲弱 K→立强 K→C 强**バーサーカークロー**→HC **ウエポン X ダッシュ**
❷下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→空中 P 投〕 画面端限定
❸ P 投→下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→空中 P 投〕

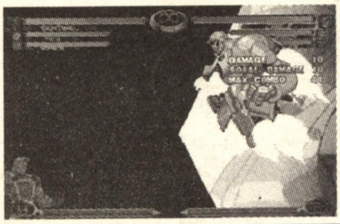
VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）		
❶ αTYPE	强**バーサーカークロー**	强**バーサーカークロー**（2 回）
❷ βTYPE	强**アームドバーディー**	**ヘビーアームドバーディー**
❸ γTYPE	立强 P（2 段目）	**ヘビーアームドバーディー**

SENTINEL



必杀技
ロケットパンチ：↓↘→＋P（空中可）
空ロケットパンチ：→↓↘＋P
センチネルフォース：↓↘→＋K
飞行：↓↙←＋KK（空中可）

HYPER COMBO
プラズマストーム：↓↘→＋PP
ハードドライブ：空中↓↘→＋PP
ハイパーセンチネルフォース：↓↘→＋KK



CHAIN COMBO TYPE：	
地上 2 HIT 空中 2 HIT	
地上投： 强 P	空中投： 强 P
空中连击始动技： 立强 K、↘＋强 K	

推荐连续技
❶立弱 P→立中 P→C 强**ロケットパンチ**→HC **プラズマストーム**
❷立弱 P→立中 P→C 强**ロケットパンチ**→HC **ハイパーセンチネルフォース**→（强**ロケットパンチ**→HC **ハイパーセンチネルフォース**）×4→强**ロケットパンチ**
❸立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ロケットパンチ** orC **ハ ドドライブ**〕
❹立弱 P→立中 K→C 飞行→跳跃〔弱 K→强 K→C **ハードドライブ**〕 画面端限定
❺立弱 P→立中 P→C 强**ロケットパンチ**→HC **ハイパーセンチネルフォース**→强**ロケットパンチ**→HC **ハイパーセンチネルフォース**→跳跃〔弱 K→中 K→C **ハードドライブ**〕 画面端限定
❻立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ロケットパンチ**→强 P→强 K〕 画面端限定
❼立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ロケットパンチ**→弱 P〕→跳跃〔弱 K→强 K〕

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）		
❶ αTYPE	弱**ロケットパンチ**	**ハイパーセンチネルフォース**
❷ βTYPE	弱**センチネルフォース**	**ハイパーセンチネルフォース**
❸ γTYPE	立强 K	**ハイパーセンチネルフォース**

SONSON



特殊技

↓↙←+K・P或K

←↙↓↘→+K

→+强P

必杀技

风切斩：P连打（空中可）

子舞猿：↓↘→+P（空中可）

奇天连击：→↓↘+P（空中可）

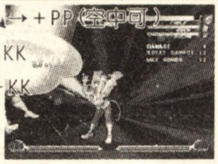
金银之葫芦：→↘↓↙←+P

HYPER COMBO

天地通贯：↓↘→+PP（空中可）

POW：↓↘→+KK

猿王：↓↙←+KK



CHAIN COMBO TYPE：地上6 HIT 空中6 HIT	
地上投：强P、强K	空中投：强P
空中连击始动技：↘+强P、下蹲强K	

推荐连续技

❶跳跃弱K→立中K→C强齐天连击→HC天地通贯

❷跳跃弱K→跳跃强P→C强子猿舞→HCPOW

❸跳跃弱K→跳跃中K→跳跃强K→SJ〔弱P→弱K→中P→中K→弱风切斩或强齐天连击〕

❹跳跃弱K→跳跃中K→跳跃强K→SJ〔弱P→弱K→中P→弱P→中P→弱风切斩或强齐天连击〕

画面端限定

❺跳跃弱K→跳跃中K→跳跃强K→SJ〔弱P→弱K→中P→中K→强P→强K〕

使用VARIABLE ASSIST的连续技

❻**アシスト：ルビィハートーα タイプ**

❼跳跃强K+**アシスト**呼→SJ〔强K→**アシストヒット**→天地通贯〕

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE |弱风切斩 |猿王

❷ βTYPE |弱子猿舞 |猿王

❸ γTYPE |弱　天连　|天地通贯

DAN



必杀技

我道拳：↓↘→+P

晃龙拳：→↓↘+P

断空脚：↓↙←+K（空中可）

プレミアムサイン：↓↘→+K

前方挑发：↓↘→+**スタート**

后方挑发：↓↙←+**スタート**

HYPER COMBO

震空我道拳：↓↘→+PP

晃龙烈火：↓↘→+KK

必胜无赖拳：↓↙←+KK

汉道：强P弱K←弱P弱P（消费3气槽）

挑衅传说：↓↘→↓↘→+开始键

CHAIN COMBO TYPE：地上3 HIT 空中3 HIT	
地上投：强P、强K	空中投：强P
空中连击始动技：下蹲强P	

推荐连续技

❶下蹲弱K→下蹲中K→C强我道拳

❷下蹲弱K→下蹲强P→SJ〔弱P→弱K→中P→中K→C强断空脚或空中P投〕

画面端限定

❸下蹲弱K→下蹲强P→SJ〔弱P→弱K→中P→中K→强P→强K→强K〕→立弱K→立中K

画面端限定

❹下蹲弱K→立中K→C震空我道拳

画面端限定

❺下蹲弱K→立中K→C震空我道拳→震空我道拳×4

画面端限定

❻下蹲弱K→立中K→C震空我道拳→震空我道拳×2→必胜无　拳→下蹲强K→C晃龙烈火

使用VARIABLE ASSIST的连续技

ASSIST在地上击中对手

❼跳跃强K→ASSIST呼出→立弱P→ASSIST击中→震空我道拳→晃龙烈火→必胜无赖拳

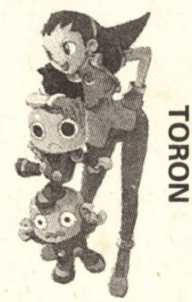
VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE |强我道拳 |震空我动拳

❷ βTYPE |强晃龙拳 |晃龙烈火

❸ γTYPE |强断空脚 |必胜无　拳

TORON



通常技

立弱P	下蹲弱P
立弱K	下蹲弱K
立中P	下蹲中P
立中K	下蹲中K
立强P	下蹲强P
立强K	下蹲强K

必杀技

指挥　：↓↘→+P

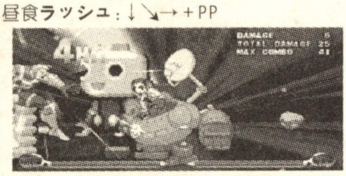
コブンランチャー：→↓↘+P

ボーンストライク：↓↘→+K（空中可）

HYPER COMBO

キングコブン：↓↙←+PP

昼食**ラッシュ**：↓↘→+PP



CHAIN COMBO TYPE：地上2 HIT 空中2 HIT	
地上投：强P	空中投：强P
空中连击始动技：下蹲强P	

推荐连续技

❶下蹲弱K→立中P→C强**ボーンストライク**或C昼食**ラッシュ**

❷下蹲弱K→下蹲强P→SJ〔弱K→中P→中K→C强**ボーンストライク**〕

画面端限定

❸下蹲弱K→下蹲强P→SJ〔弱K→中P→强P〕→下蹲弱K→立中K

画面端限定

❹P投→昼食**ラッシュ**或**キングコブン**

画面端限定

❺下蹲弱K→下蹲强P→SJ〔弱K→空中P投〕→昼食**ラッシュ**或**キングコブン**

画面端限定

❻下蹲弱K→下蹲强P→SJ〔弱K→空中P投〕→下蹲强P→SJ〔弱K→空中P投〕→下蹲强P

使用VARIABLE ASSIST的连续技

❼**アシスト：サイクロップスーγ** TYPE

❽下蹲弱K+ASSIST呼出→ASSIST击中→C弱指挥　→跳跃〔弱K→强K〕→立弱P→立中P→C强**ボーンストライク**或C昼食**ラッシュ**

ARC KIDS

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE |强**ボーンストライク** |昼食ラッシュ
❷ βTYPE |立中 K |**キングコブン**
❸ γTYPE |下蹲中 P |**キングコブン**



NASH

特殊技

スピニングバックナックル：→ + 强 P
ステップキック：→ + 强 K
ジャンピングソバット：← + 强 K
ニーキック：空中↑ + 弱 K

必杀技

ソニックブーム：←蓄→ + P
サマーソルトシエル：↓蓄↑ + K
ムーンサルトスラッシュ：空中↑↙→ + K

HYPER COMBO

ソニックブレイク：↓↘→ + PP
サマーソルトジャスティス：↓↙← + KK
クロスファイアブリッツ：↓↘→ + KK

CHAIN COMBO TYPE:
地上 3 HIT 空中 3 HIT

地上投：	空中投：
强 P、强 K	强 P

空中连击始动技：下蹲强 P

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 K→C 强**ソニックブーム**→HC **サマーソルトジャスティス**或 HC **クロスファイアブリッツ**
❷下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ムーンサルトスラッシュ**或空中 P 投］
画面端限定
❸下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K→强 K］→立弱 K→立中 K→立强 K
画面端限定
❹ K 投→（立强 P→C 强**ソニックブーム**→HC）**サマーソルトジャスティス**
画面端限定
❺ K 投→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K→强 K］→立弱 K→立中 K→立强 K

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

ASSIST 在地上击中对手
❻跳跃强 K→ASSIST 呼出→立弱 P→ASSIST 击中→**ソニックブレイク**

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE |强**ソニックブーム** |**ソニックブレイク**
❷ βTYPE |强**サマーソルトシエル** |**サマーソルトジャスティス**
❸ γTYPE |强**サマーソルトシエル** |**ソニックブレイク**



HAYATO

特殊技

ダッシュ中强 P・HIT 中强 P
→ + 强 P
空中↓ + 强 K

プラズマコンボ

← + 弱 P→弱 P→弱 P→弱 P
← + 弱 P→弱 P→弱 P(强 P)→强 K→弱 P→弱 P
← + 强 P→弱 P→强 P→强 P(弱 K)→强 P

必杀技

紫电：↓↘→ + P
红莲：→↓↘ + P（空中可）
白虎炮：←→ + PP

HYPER COMBO

罗刹斩：↓↘→ + PP
无月：↓↘→ + KK
プラズマフィールド：↓↙← + KK（空中可）
里罗刹斩：弱 P 强 P←弱 K 强 K（消费 3 气槽）

CHAIN COMBO TYPE:
地上 3 HIT 空中 3 HIT

地上投：	空中投：
强 P	强 K

空中连击始动技：下蹲强 P

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 P→C 强紫电→HC　月或 HC 罗刹斩
❷下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 P→C 弱紫电→HC 里罗刹斩
❸下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K］
❹下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱红莲→HC **プラズマフィールド**］
❺白虎炮→　月或**ダッシュ**下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱红莲→HC **プラズマフィールド**］
画面端限定
❻下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱红莲→HC **プラズマフィールド**］→立弱 P→C 里罗刹斩
画面端限定
❼下蹲弱 K→立中 K→→ + 强 P→冲刺立弱 K→立中 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱红莲→HC **プラズマフィールド**］→立弱 P→C 里罗刹斩

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

❽**プラズマコンボ**［← + 强 P→弱 P→强 P→强 P(弱 K)］→C 强紫电→HC 无月或 HC 罗刹斩
❾**プラズマコンボ**［← + 弱 P→弱 P→弱 P(强 P)→强 K→弱 P］→　月
画面端限定
❿下蹲弱 K→立中 K→→ + 强 P→**プラズマコンボ**［← + 强 P→弱 P→强 P→强 P(弱 K)］→C 强紫电→HC 罗刹斩
画面端限定
⓫**プラズマコンボ**［← + 弱 P→弱 P→弱 P(强 P)→强 K→弱 P］→CSJ［↓ + 强 P→C **プラズマフィールド**］

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE |强紫电 |罗刹斩
❷ βTYPE |强红莲 |　月
❸ γTYPE |强红莲 |　月



HULK

必杀技

ガンマスラム：↓↘→ + P
ガンマトルネード：→↘↓↙← + P
地上**ガンマチャージ**：←**タメ**→ + K
空**ガンマチャージ**：↓**タメ**↑ + K

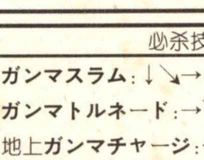
HYPER COMBO

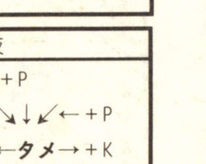
ガンマウエイブ：↓↘→ + PP
ガンマクラッシュ：↓↙← + PP
ガンマクエイク：↓↘→ + KK

CHAIN COMBO TYPE:
地上 2 HIT 空中 2 HIT

地上投：	空中投：
强 P	强 P

空中连击始动技：
下蹲强 P、↘ + 强 K





推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 K→C 弱地上**ガンマチャージ**→追加入力或 HC **ガンマクエイク**
❷下蹲弱 K→下蹲强 P（1 段）→C **ガンマクラッシュ**
❸下蹲弱 K→下蹲中 K→C 强地上**ガンマチャージ**→HC **ガンマクラッシュ**
❹下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→强 P］
画面端限定
❺下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→强 K］→立弱 K→立强 P

画面端限定

❻下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→弱 K→中 K]→跳跃 [弱 P→中 P→强 P]

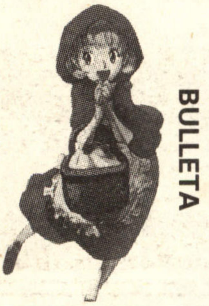
使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

ASSIST 在地面上击中

❼下蹲弱 K + ASSIST 呼出→立中 K→ASSIST 击中→**ガンマウエイブ**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)		
❶ αTYPE	弱**ガンマスラム**	**ガンマウエイブ**
❷ βTYPE	弱地上**ガンマチャージ**	**ガンマクラッシュ**
❸ γTYPE	弱　空**ガンマチャージ**	**ガンマクエイク**

BULLETA



特殊技
←或→ + 强 P
→ + 强 K
↙ + 强 K
冲刺中←或→ + 强 P
↓↓ + KK
必杀技
上段**スマイル&ミサイル**:←蓄→ + P
下段**スマイル&ミサイル**:←蓄→ + K
ハッピー&ミサイル:↓蓄↑ + P
シャイネス&ストライク:↓↙← + P
上方向**チア&ファイヤー**:→↓↘ + P
横方向**チア&ファイヤー**:→↓↘ + K(空中可)
HYPER COMBO
クールハンティング:↓↘→ + PP
ビューティフルメモリー:←↙↓↘→ + KK
ハイパーアップルフォーユー:→↘↓↙← + KK

CHAIN COMBO TYPE: 地上 5 HIT 空中 3 HIT	
地上投: 强 P	空中投: 强 P
空中连击始动技: 立中 K、↘ + 强 K	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 K→→ + 强 P→(C 强**シャイネス&ストライク**→)HC **クールハンティング**

❷下蹲弱 K→立中 K→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强横方向**チア&ファイヤー**]

❸下蹲弱 K→立中 K→SJ [弱 P→弱 K→中 P→2 段跳跃→弱 P→中 P→中 K→C 强横方向**チア&ファイヤー**]

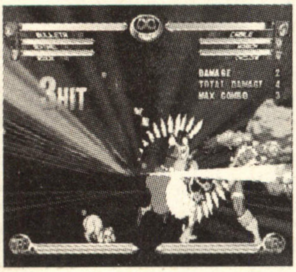
画面端限定

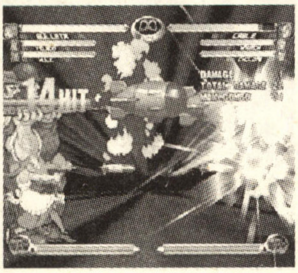
❹下蹲弱 K→立中 K→SJ [弱 P→弱 K→中 P→强 K→2 段跳跃→弱 P→弱 K→强 K]→跳跃 [弱 K→中 K→2 段跳跃→弱 P→中 K→强 P]

画面端限定

❺跳跃强 K→强上段**スマイル&ミサイル**×n→**ビューティフルメモリー**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)		
❶ αTYPE	强上段**スマイル&ミサイル**	**クールハンティング**
❷ βTYPE	弱上方向**チア&ファイヤー**	**クールハンティング**
❸ γTYPE	强**シャイネス&ストライク**	**クールハンティング**



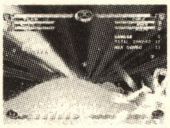


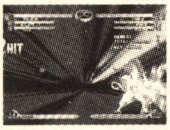
FELICIA



特殊技
← + 强 K
必杀技
ローリングバックラー:↓↘→ + P
キャットスパイク:→↓↘ + P
サンドスプラッシュ:↓↘→ + K
デルタキック:→↓↘ + K(空中可)
→↘↓↙← + K
HYPER COMBO
ダンシングフラッシュ:↓↘→ + PP
スーパーサンドスプラッシュ:↓↘→ + KK
プリーズヘルプミー:↓↙← + KK

CHAIN COMBO TYPE: 地上 6 HIT 空中 6 HIT	
地上投: 强 P、强 K	空中投: 强 P
空中连击始动技: 立强 K、↘ + 强 K	





推荐连续技

❶下蹲弱 K→立中 K→立强 P(1 段)→C 强**ローリングバックラー**→HC **ダンシングフラッシュ**或 HC **スーパーサンドスプラッシュ**

❷下蹲弱 K→立强 K→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**デルタキック**或空中 P 投]

❸下蹲弱 K→立强 K→SJ [弱 P→弱 K→中 P→弱 P→弱 K→C 强**デルタキック**]

画面端限定

❹下蹲弱 K→立中 K→立强 P(1 段)→C 强**ローリングバックラー**→HC **プリーズヘルプミ**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)		
❶ αTYPE	强**デルタキック**	**スーパーサンドスプラッシュ**
❷ βTYPE	强**キャットスパイク**	**スーパーサンドスプラッシュ**
❸ γTYPE	强**サンドスプラッシュ**	**スーパーサンドスプラッシュ**

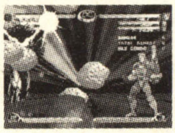
BLACKHEART



通常技
强 P
强 K
必杀技
ダークサンダー:←↙↓↘→ + P
インフェルノ:→↘↓↙← + P
HYPER COMBO
アーマーゲドン:↓↘→ + PP
ジャッジメントデイ:↓↙← + PP(空中可)
ハートオブダークネス:↓↘→ + KK

CHAIN COMBO TYPE: 地上 2 HIT 空中 5 HIT	
地上投: 强 P、强 K	空中投: 强 P、强 K
空中连击始动技: 立中 P、↘ + 强 P	





推荐连续技

❶下蹲弱 K→立强 K→**ハートオブダークネス**

❷跳跃强 P→**アーマーゲドン**或**ジャッジメントデイ**

❸↘ + 强 P→C **アーマーゲドン**

❹↘ + 强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K]

❺↘+强 P→SJ [弱 P→弱 K→C 空中冲刺→弱 P→中 P→中 K]
❻↘+强 P→SJ [弱 P→弱 P→弱 P→C 空中冲刺→弱 P→弱 K→中 P→中 K]
❼↘+强 P→SJ [弱 P→弱 P→弱 P→C 空中冲刺→弱 P→空中 P 投]
❽下蹲弱 K→下蹲中 P→CSJ [弱 P→中 P→中 K]
❾下蹲弱 K→下蹲中 P→CSJ [弱 P→C 空中冲刺→弱 P→中 P→中 K]→下蹲弱 K→立中 K

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶αTYPE |弱ダークサンダー |ジャッジメントデイ
❷βTYPE |强インフェルノ |ハートオブダークネス
❸γTYPE |立中 P |アーマーゲドン



必杀技
サイコショット:←↙↓↘→+P
サイコフィールド:→↘↓↙←+P
ダブルニープレス:←↙↓↘→+K(空中可)
ベガワープ:→↓↘+P 或 K(空中可)
ヘッドプレス:↓蓄↑+K(空中可)
サマーソルトスカイダイバー:↓蓄↑+P 或**ヘッドプレス**后 P(空中可)
飞行:↓↙←+KK(空中可)

HYPER COMBO
サイコクラッシャー:↓↘→+PP(空中可)
ナイトメアニープレス:↓↘→+KK
サイコエクスプロージョン:→↘↓↙←+PP




CHAIN COMBO TYPE:	
地上 3 HIT 空中 6 HIT	
地上投:强 P	空中投:强 P
空中连击始动技:下蹲强 P	

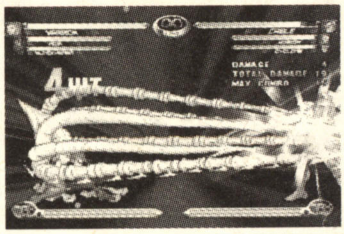
推荐连续技
❶下蹲弱 K→立强 K→C 强**ダブルニープレス**或 C **ナイトメアニープレス**
❷下蹲弱 K→下蹲强 K→C 强**サイコショット**→HC **サイコエクスプロ ジョン**
❸立强 P→立弱 P→立中 K→C 强**ダブルニープレス**
❹下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P]
❺下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱**ダブルニープレス**→HC **サイコクラッシャー**]
画面端限定
❻下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **サイコクラッシャー**→弱 K→C **サイコクラッシャー**]
画面端限定
❼下蹲弱 K→下蹲强 K→C 强**サイコショット**→立弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **サイコクラッシャー**→弱 K→C **サイコクラッシャー**]
画面端限定
❽下蹲弱 K→下蹲强 K→C 强**サイコショット**→立弱 K→立强 K→CSJ [**サイコクラッシャー**→弱 K]→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **サイコクラッシャー**→弱 K→C **サイコクラッシャー**]

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶αTYPE |强**サイコショット** |**サイコクラッシャ**
❷βTYPE |强**サイコフィ ルド** |**サイコクラッシャ**
❸γTYPE |强**ダブルニ プレス** |**ニ プレスナイトメア**



必杀技
ボーンメラン:↓↘→+P(空中可)
タワーリングスパイン:→↓↘+P
リコシェスラッシュ:↓↙←+K
ライド&スラッシュ:→↘↓↙←+P(空中可)

HYPER COMBO
ボーンバースト:↓↙←+PP(空中可)
スティンガーボーンズ:↓↘→+PP



CHAIN COMBO TYPE:	
地上 5 HIT 空中 3 HIT	
地上投:强 P	空中投:强 P
空中连击始动技:下蹲强 P	

推荐连续技
❶下蹲弱 K→立中 K→立强 K→C **スティンガーボーンズ**
❷下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P 或 C **ボーンバースト**]
❸下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→中 P→弱 P→中 P→2 段跳跃→弱 P→弱 K→强 P]
❹下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ [弱 P→中 P→弱 P→中 P→2 段跳跃→弱 P→中 P→中 K→**ボーンバースト**]

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技
ASSIST:**サイクロップス**—γTYPE
❺下蹲弱 K+ASSIST 呼出→下蹲中 P→C 强**ボーンメラン**→ASSIST 击中→HC **スティンガーボーンズ**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)
❶αTYPE |强**ボーンメラン** |**ボーンバースト**
❷βTYPE |强**タワーリングスパイン** |**ボーンバースト**
❸γTYPE |强**リコシェスラッシュ** |**スティンガーボーンズ**



特殊技
↙+强 P
→+强 K
空中↓+强 K

必杀技
ソウルフィスト:↓↘→+P(空中可)
シャドウブレイド:→↓↘+P(空中可)
ベクタードレイン:→↘↓↙←+P
シェルキック:空中↓↙←+K

HYPER COMBO
ソウルイレイザー:↓↘→+PP
シルエットブレイド:→↓↘+PP
ダークネスイリュージョン:↓↘→+KK(空中可)

CHAIN COMBO TYPE:	
地上 6 HIT 空中 6 HIT	
强 P、强 K	强 P
空中连击始动技:下蹲强 P	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲中 K→下蹲强 K

❷下蹲弱 K→立中 K→C **シルエットブレイド**

❸下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ソウルフィスト**或 C 强**シャドウブレイド**或空中 P 投〕
画面端限定

❹下蹲弱 K→立中 K→C 强**シャドウブレイド**→HC **ダークネスイリュージョン**
画面端限定

❺下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K〕→立弱 K→跳跃〔弱 P→弱 K→(中 P→中 K→)强 P→强 K〕

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

ASSIST:**ルビイハートー**αTYPE

❻下蹲强 P→ASSIST 呼出→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→强 P→ASSIST 击中→**ダークネスイリュージョン**〕

ASSIST:**マグニートー** βTYPE

❼冲刺立弱 P＋ASSIST 呼出→立弱 K→立中 P→立中 K→ASSIST 击中→跳跃〔**ダークネスイリュージョン**〕→下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ソウルフィスト**或 C 强**シャドウブレイド**或空中 P 投〕

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强**シャドウブレイド** |**シルエットブレイド**
❷ βTYPE |强**ソウルフィスト** |**ソウルイレイザ**
❸ γTYPE |强**シャドウブレイド** |**ソウルイレイザ**



RYU

特殊技

锁骨割:→＋强 P　旋风脚:→＋强 K
前蹴:空中↑＋中 K
旋风脚:空中↑＋强 K

必杀技

波动拳:↓↘→＋P(空中可)
升龙拳:→↓↘＋P
龙卷旋风脚:↓↙←＋K(空中可)

HYPER COMBO

真空波动拳:↓↘→＋PP(空中可)
真空龙卷旋风脚:↓↙←＋KK)
真・升龙拳:→↓↘＋PP(消费 3 气槽)





CHAIN COMBO TYPE:	
地上 3 HIT 空中 3 HIT	
地上投: 强 P、强 K	空中投: 强 K
空中连击始动技: 下蹲强 P	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→↑＋中 K→C 强
❷旋风脚或 C 真空波动拳或空中 K 投〕
❸下蹲弱 K→立强 P→C 强波动拳→HC 真空波动拳
❹下蹲弱 K→下蹲中 K→C 强　旋风脚→HC 真空波动拳

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

ASSIST 在地上击中对手

❺跳跃强 K→ASSIST 呼出→立弱 P→ASSIST 击中→立中 K(2 段)→C 真・升龙拳

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强升龙拳 |真空波动拳
❷ βTYPE |强波动拳 |真空波动拳
❸ γTYPE |强龙卷旋风脚 |真空龙卷旋风脚



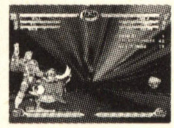
ROLL

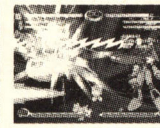
必杀技

ロールバスター:↓↘→＋P(空中可)
花束爆弹:→↓↘＋P(空中可)
アイテム“ロックボール”:↓↘→＋K
アイテム“リーフシールド”:↓↙←＋K
アイテム“トルネードホールド”:→↓↘＋K
アイテム攻一:↓↙←＋P

HYPER COMBO

ハイパーロール:↓↘→＋PP(空中可)
ラッシュドリル:↓↘→＋KK
ビートプレーン:↓↙←＋KK





CHAIN COMBO TYPE:	
地上 3 HIT 空中 6 HIT	
地上投: 强 P	空中投: 强 P
空中连击始动技: 立强 K、↘＋强 K	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 K→C 弱**トルネードホールド**
下蹲弱 K→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ロールバスター**〕

❷下蹲弱 K→立强 K→SJ〔弱 K→中 P→中 K→弱 K→中 K→C 强**ロールバスター**〕

❸下蹲弱 K→立强 K→SJ〔弱 K→中 P→中 K→弱 K→中 K→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 强**ロールバスター**〕
画面端限定

❹下蹲弱 K→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K〕→立弱 P→立强 P

使用 VARIABLE ASSIST 的连续技

ASSIST:豪鬼 γTYPE

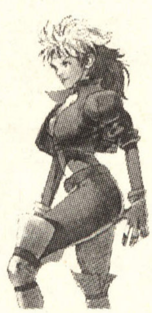
❺下蹲弱 K＋ASSIST 呼出→立中 K→ASSIST 击中→C **ハイパーロール**

ASSIST:**セイバートゥースー**αTYPE

❻下蹲弱 K＋ASSIST 呼出→立中 K→ASSIST 击中→C **ハイパーロール**或 C **ビートプレーン**

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强**ロールバスター** |**ハイパーロール**
❷ βTYPE |强花束爆弹 |**ハイパーロール**
❸ γTYPE |强**ロールバスター** |**ハイパーロール**



ROGUE

特殊技

空中↓＋强 K

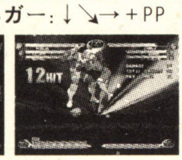
必杀技

リピーティングパンチ:↓↘→＋P(空中可)
ライジングリピーティングパンチ:→↓↘＋P
パワーダイブパンチ:→↓↘＋K
パワードレイン:↓↙←＋K(空中可)

HYPER COMBO

グッドナイトシュガー:↓↘→＋PP





CHAIN COMBO TYPE:	
地上 6 HIT 空中 3 HIT	
地上投: 强 P	空中投: 强 P
空中连击始动技: 下蹲强 P、立强 K、↘＋强 K	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→立中 P→立中 K→C 强**リピーティングパンチ**→HC **グッドナイトシュガー**
❷下蹲弱 K→立中 P→立中 K→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→强 P〕
❸下蹲弱 K→下蹲中 P→立中 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **パワードレイン**或 C 强**リピーティングパンチ**〕
❹下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲中 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→弱 K→中 P→中 K→C **パワードレイン**或 C 强**リピーティングパンチ**〕
画面端限定
❺下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲中 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→↓+强 K〕→跳跃〔空中 P 投〕
画面端限定
❻下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲中 K→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→强 K→弱 K〕→立弱 K→立中 K→立强 K
画面端限定
❼**パワードレイン**→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→强 K→弱 K〕→立弱 K→立中 K→立强 K
スピードアップ时限定
❽下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲弱 P→下蹲中 P→下蹲弱 P→下蹲中 P
スピードアップ时限定
❾下蹲弱 K→立中 K→冲刺立弱 K→立中 K→冲刺立弱 K→立中 K

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE	强**ライジングリピーティングパンチ**	强**リピーティングパンチ**（**アッパー**部分无）
❷ βTYPE	强**リピーティングパンチ**	强**リピーティングパンチ**（**アッパー**部分无）
❸ γTYPE	强**パワードレイン**	强**リピーティングパンチ**（**アッパー**部分无）



特殊技

空中↓+强 K

必杀技

プラズマビーム：↓↘→+P（空中可）
フォトンショット（→↘↓↙←+P（空中可）
モレキュラーシールド：→↘↓↙←+K
飞行：↓↙←+KK（空中可）

HYPER COMBO

エレクトリックケイジ：↓↘→+PP
フォトンアレイ：→↘↓↙←+PP（空中可）
スフィアフレイム：↓↘→+KK





CHAIN COMBO TYPE：
地上 3 HIT 空中 3 HIT

地上投：	空中投：
强 P、强 K	强 P、强 K

空中连击始动技：
立中 K、下蹲强 P、↘+强 K

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 P
❷下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 K→C **エレクトリックケイジ**
❸下蹲弱 K→立中 K→C **スフィアフレイム**
❹下蹲弱 K→立中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K→C 强**フォトンショット**或 C **フォトンアレイ**〕
❺下蹲弱 K→立中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 斜上方向（↙）空中冲刺→弱 K→中 K→强 K→C 强**フォトンショット**或 C **フォトンアレイ**〕
画面端限定
❻下蹲弱 K→立中 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 斜上方向（↙）空中冲刺→弱 K→中 K→强 K→C 飞行→弱 K→中 K→强 K→C 强**フォトンショット**或 C **フォトンアレイ**〕
画面端限定
❼下蹲弱 K→立中 K→SJ〔弱 K→中 P→中 K→空中 P 投→弱 K→中 K→C 斜上方向（↙）空中冲刺→弱 K→中 K→强 K→C 飞行→弱 K→中 K→强 K→C 强**フォトンショット**或 C **フォトンアレイ**〕

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE	强**フォトンショット**	**フォトンアレイ**
❷ βTYPE	强**モレキュラーシールド**	**スフィアフレイム**
❸ γTYPE	强**プラズマビーム**	**エレクトリックケイジ**



必杀技

キャプテンファイヤー：↓↘→+P（空中可）
キャプテンコレダー：↓↙←+P
キャプテンキック：↓↙←+K
コマンドーストライク“翔”：↓↘→+弱 K
コマンドーストライク“ジエネティー”：↓↘→+强 K
コマンドーストライク“フーバー”：↓↘→+弱 K+强 P

HYPER COMBO

キャプテンソード：↓↘→+PP
キャプテンストーム：↓↘→+KK

CHAIN COMBO TYPE：
地上 6 HIT 空中 3 HIT

地上投：	空中投：
强 P、强 K	强 P

空中连击始动技：
下蹲中 P、立强 K、↘+强 K

推荐连续技

❶下蹲弱 K→立强 K→C **キャプテンソード**
❷下蹲弱 K→下蹲强 P→C **キャプテンストーム**（→下蹲弱 K→立强 K→C **キャプテンソード**）
❸下蹲弱 K→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→空中 P 投或 C 强**キャプテンファイヤー**〕

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）

❶ αTYPE	强**キャプテンファイヤー**	**キャプテンソード**
❷ βTYPE	强**キャプテンコレダー**	**キャプテンソード**
❸ γTYPE	强**キャプテンキック**	**キャプテンソード**



特殊技

立弱 P・←+强 K
→+强 K
←+强 K
空中上要素+强 K

必杀技

サイブラスト：↓↘→+P（空中可）
サイブレイドスピン：↓↘→+K（空中可）
忍术：→↙↓↙←+P 或 K（空中可）

HYPER COMBO

胡蝶隐れ：↓↙←+KK（空中可）
サイメールシュトロム：↓↘→+KK
サイスラスト：↓↘→+PP（空中可）

CHAIN COMBO TYPE：
地上 6 HIT 空中 6 HIT

地上投：	空中投：
强 P、强 K	强 K

空中连击始动技：
下蹲强 P

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 P→立强 K→C 强**サイブラスト**→HC **サイスラスト**

❷下蹲弱 K→下蹲强 P→C **サイメールシュトロム**

❸下蹲弱 K→下蹲中 P→C 强**サイブレイドスピン**(追加入力弱 K)→HC 胡蝶隐**れ**

❹下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→上要素＋强 K→C 强**サイブレイドスピン**(追加入力弱 K)→HC 胡蝶隐**れ**〕

❺下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ〔上要素＋强 K→2 段跳跃→上要素＋强 K→3 段跳跃→上要素＋强 K→C 强**サイブレイドスピン**(追加入力弱 K)→HC 胡蝶隐**れ**〕

❻下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→上要素＋强 K→2 段跳跃→弱 P→弱 K→强 P→上要素＋强 K→3 段跳跃→上要素＋强 K→空中 K 投〕

❼下蹲弱 K→下蹲中 P→下蹲强 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→上要素＋强 K→2 段跳跃→弱 P→弱 K→中 P→上要素＋强 K→C 强**サイブレイドスピン**(追加入力弱 K)→HC 胡蝶隐**れ**〕

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强**サイブレイドスピン** |**サイメールシュトロム**
❷ βTYPE |强**サイブラスト** |胡蝶　**れ**
❸ γTYPE |强**サイブレイドスピン** |**サイスラスト**



OMEGA RED

必杀技

カーボナディウムコイル：↓↘→＋P
空中**カーボナディウムコイル**：空中↓↘→＋PorK
エナジードレイン：**カーボナディウムコイル**中 P 连打(空中可)
デスファクター：**カーボナディウムコイル**中 K 连打(空中可)
オメガストライク：↓↘→＋K

HYPER COMBO

オメガデストロイヤー：↓↙←＋PP
カーボナディウムスマッシュ：空中↓↙←＋PP

CHAIN COMBO TYPE:	
地上 3 HIT 空中 6 HIT	
地上投：强 P、强 K	空中投：强 P
空中连击始动技：立中 P、↘＋强 P	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→立中 K→立强 K→C 弱**オメガストライク**

❷下蹲弱 K→立中 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K〕

❸下蹲弱 K→立中 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→弱 K→中 P→C 空中**カーボナディウムコイル**(强 P)〕

画面端限定

❹下蹲弱 K→立中 P→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K〕→下蹲弱 K→立中 K→立强 K

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |立ち强 P |**オメガデストロイヤー**
❷ βTYPE |强**オメガストライク** |**オメガデストロイヤー**
❸ γTYPE |**しゃがみ**强 K |**オメガデストロイヤー**



STORM

特殊技

空中↑＋中 P
空中↓＋中 P

必杀技

ワールウインド：↓↘→＋K(空中可)
ダブルタイフーン：→↘↓↙←＋K(空中可)
ライトニングアタック：**レバー**＋弱 K＋强 P(空中可)
ライトニングスフィア：空中↓↙←＋P
飞行：↓↙←＋KK(空中可)

HYPER COMBO

ライトニングストーム：←↙↓↘→＋PP(空中可)
アイスストーム：↓↙←＋PP

CHAIN COMBO TYPE:	
地上 6 HIT 空中 6 HIT	
地上投：强 P、强 K	空中投：强 P
空中连击始动技：下蹲强 P、立强 K、下蹲强 K	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→立中 K→C 弱**ワールウインド**→HC **ライトニングストーム**或 HC **アイスストーム**

❷下蹲弱 K→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **ライトニングアタック**→追加入力**ライトニングアタック**→HC **ライトニングストーム**〕

❸下蹲弱 K→立强 K→SJ〔弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 斜上方向(↙)空中冲刺→弱 P→弱 K→中 P→中 K→C **ライトニングアタック**→追加入力**ライトニングアタック**→HC **ライトニングストーム**〕

❹下蹲弱 K→立强 K→SJ〔强 P→C 斜下方向(↘)空中冲刺→弱 K→中 K〕

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)

❶ αTYPE |强**ワールウインド** |**ライトニングストーム**
❷ βTYPE |**ライトニングアタック** |**ライトニングストーム**
❸ γTYPE |强**ダブルタイフーン** |**アイスストーム**



SPIRAL

特殊技

空中↓＋中 P
空中↓＋强 P

必杀技

ダンシングソード：→↘↓↙←＋P(空中可)
飞 B：**ダンシングソード**后↓↘→＋P(空中可)
飞 C：**ダンシングソード**后↓↘→＋K(空中可)
ダンス・テレポート：↓↙←＋弱 K(空中可)
ダンス・急降下：空中↓↙←＋强 K
シックスハンドグラップ：→↓↘＋P(空中可)

HYPER COMBO

ダンス・攻力力 UP(↓↘→＋KK)空中可
ダンス・スピードアップ(↓↙←＋KK)空中可
スタンピード・ソード(↓↘→＋PP)
メタモルフォーゼ：↓↙←＋PP(消费 3 气槽、空中可)

CHAIN COMBO TYPE:	
地上 3 HIT 空中 3 HIT	
地上投：强 P	空中投：强 P、强 K
空中连击始动技：下蹲强 K	

推荐连续技

❶下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 P

❷ダンシングソード→下蹲弱 K→立中 K→立强 P→立弱 P×6
❸下蹲弱 K→下蹲强 K→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→强シックスハンドグラップ或 C メタモルフォーゼ］
❹ダンシングソード→下蹲弱 K→下蹲强 K→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K→弱 P×5］
画面端限定
❺ダンシングソード→下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 P→立弱 P×6→ダッシュ立弱 P→立中 K→立强 P
画面端限定
❻ダンシングソード→下蹲弱 K→下蹲强 K→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K→弱 P×5］→跳跃［弱 K→强 K］
画面端限定
❼P 投→シックスハンドグラップ
ダンス・スピードアップ时限定
❽下蹲弱 K→立中 P→ダッシュ立弱 K→立中 P→冲刺立弱 K→立中 P

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）
❶αTYPE |弱　飞ばし B |スタンピード・ソード
❷βTYPE |强　飞ばし B |スタンピード・ソード
❸γTYPE |下蹲强 P |スタンピード・ソード



DHALSIM

特殊技
ヨガスマッシュ：近距离→↘↓↙←＋强 P
ドリルキック：空中↓＋K
ドリル头突：空中↓＋强 P
必杀技
ヨガファイヤー：↓↘→＋P（空中可）
ヨガフレイム：→↘↓↙←＋P
ヨガブラスト：→↘↓↙←＋K
ヨガテレポート：→↓↘或←↓↙＋PP 或 KK（空中可）
浮游：↓↙←＋KK（空中可）
HYPER COMBO
ヨガインフェルノ（↓↘→＋PP）
ヨガストライク（↓↘→＋KK）

CHAIN COMBO TYPE：	
地上 3 HIT 空中 6 HIT	
地上投：强 P、强 K	空中投：强 P
空中连击始动技：立中 P、↘＋强 P	

推荐连续技
❶立弱 K→立中 K→立强 K
❷立弱 K→立中 P→ヨガストライク
❸立弱 K→立中 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K］
❹立弱 K→立中 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 K→中 P→强 K］
❺立弱 K→立中 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 K→中 P→C 斜上方向（↙）空中冲刺→弱 P→弱 K→中 P→中 K→弱 K→强 K］
❻立弱 K→立中 P→SJ［强 P→C 斜下方向（↘）空中冲刺→↓＋弱 K→中 P］→↘＋强 P→ヨガストライク
❼立弱 K→立中 P→SJ［强 P→C 斜下方向（↘）空中冲刺→↓＋弱 K→中 P］→ \＋强 P→SJ［弱 P→弱 K→中 P→弱 K→中 P→C 上方向（↑）空中冲刺→弱 K→中 K→强 K］
画面端限定

❽立弱 K→立强 K→C 弱ヨガブラスト→HC ヨガインフェルノ
画面端限定
❾ヨガスマッシュ→立强 K→C 强ヨガブラスト→HC ヨガインフェルノ
画面端限定
❿ヨガスマッシュ→↘＋强 P→ヨガストライク

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）
❶αTYPE |强ヨガファイヤー |ヨガインフェルノ
❷βTYPE |强ヨガフレイム |ヨガインフェルノ
❸γTYPE |强ヨガブラスト |ヨガインフェルノ



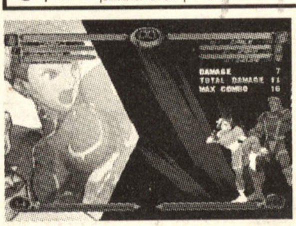
春丽

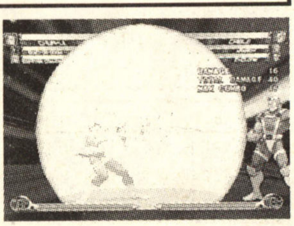
特殊技
零式气孔掌：→＋强 P
鹤脚落：↙＋强 K
空中→＋强 K
鹰爪脚：空中↓＋强 K
必杀技
气孔拳：←↙↓↘→＋P
百裂脚：K 连打（空中可）
天翔脚：→↓↘＋K
旋元蹴：→↘↓↙←＋K
HYPER COMBO
气孔掌：↓↘→＋PP
千裂脚：↓↘→＋KK
霸山天翔脚：→↓↘＋KK

CHAIN COMBO TYPE：	
地上 6 HIT 空中 6 HIT	
地上投：强 P	空中投：强 P
空中连击始动技：立强 K、↘＋强 K	

推荐连续技
❶下蹲弱 K→立强 K→C 霸山天翔脚
❷下蹲弱 K→下蹲中 K→下蹲强 K→C 千裂脚
❸下蹲弱 K→立强 K→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→↓＋强 K］
❹下蹲弱 K→立强 K→SJ［弱 P→弱 K→弱 P→弱 K→2 段跳跃→弱 P→弱 K→弱 P→弱 K→3 段跳跃→弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→↓＋强 K］
画面端限定
❺下蹲弱 K→立强 K→SJ［弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K→弱 K］→立弱 K→立中 K→立强 P→立强 K
使用 VARIABLE ASSIST 的连续技
ASSIST：セイバートゥース
❻下蹲弱 K＋ASSIST 呼出→下蹲中 P→下蹲中 K→ASSIST 击中→C 气孔掌

VARIABLE ASSIST（辅助攻击形式）
❶αTYPE |强气孔拳 |气孔掌
❷βTYPE |强天翔脚 |霸山天翔脚
❸γTYPE |强旋元蹴 |千裂脚



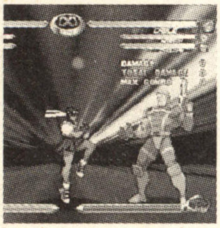




春日野樱

特殊技
フラワーキック：→+强 K
必杀技
波动拳：↓↙←+P(空中可)
升樱拳：↓↘→+P(空中可)
春风脚：↓↙←+K(空中可)
HYPER COMBO
真空波动拳：↓↙←+PP
乱れ樱：↓↘→+PP
春一番：↓↙←+KK
日焼けさくら变身：←↓↙+弱 K(消费 3 气槽)
必杀技(日焼けさくら)
波动拳：↓↘→+P(空中可)
升樱拳：→↓↘+P(空中可)
春风脚：↓↙←+K(空中可)
阿修罗闪空：←↓↙或→↓↘+PP 或 KK(空中可)
HYPER COMBO(日焼けさくら)
真空波动拳：↓↘→+PP
乱れ樱：↓↘→+KK
春一番：↓↙←+KK
←↓↙+弱 K(消费 3 气槽)
春狱杀：弱 P 弱 P→弱 K 强 P(消费 3 气槽)

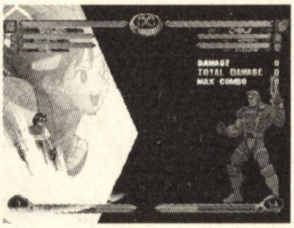
CHAIN COMBO TYPE：	
地上 3 HIT 空中 3 HIT	
地上投：强 P、强 K	空中投：强 P
空中连击始动技：立中 K、下蹲强 P、↘+强 K	



推荐连续技
❶下蹲弱 K→下蹲中 K→C 强升樱拳→HC 春一番
❷下蹲弱 K→立中 K→SJ [弱 P→弱 K→C 强春风脚]
❸下蹲弱 K→立中 K→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱春风脚→强 P]
画面端限定
❹下蹲弱 K→立中 K→SJ [弱 P→弱 K→中 P→中 K→C 弱春风脚→强 P→强 K]→立弱 K→立强 K
日焼けさくら限定
❺下蹲弱 K→下蹲中 K→立强 K→C 强波动拳→HC 真空波动拳
使用 VARIABLE ASSIST 的连续技
ASSIST：在地上击中对手
❻跳跃强 K→ASSIST 呼出→立弱 P→ASSIST 击中→乱れ樱
ASSIST：セイバートゥースーαTYPE
❼下蹲弱 K+ASSIST 呼出→下蹲中 K→ASSIST 击中→挑衅

VARIABLE ASSIST(辅助攻击形式)		
❶ αTYPE	强升樱拳	春一番
❷ βTYPE	强波动拳	真空波动拳
❸ γTYPE	强春风脚	乱れ樱





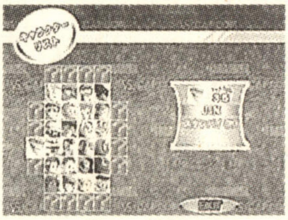
基本操作方法

按钮	效果
X	轻拳(弱 P)
Y	重拳(强 P)
A	轻脚(弱 K)
B	重脚(强 K)
L	PARTNER BUTTON A
R	PARINER BUTTON B
十字键/ANALOGQVFP	角色移动

其它特殊操作方法

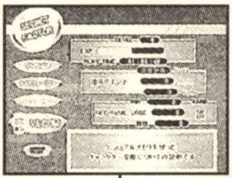
效果	按钮
DASH	→→or 2P 同按
SUPER JUMP	↓↑or 一瞬输入↑
投技	近敌时← or →强 P or 强 K
挑拨	弱 K+START 键

VMS 连动之奥义



在角色选单中则是有一大堆的问号,在日本版街机中可以用 DC 的 VMS 记忆卡使所有的角色补齐!而且从资料中得知,VMS 中有“M－pts”、“D－pts”、“V－pts”3 种得分,它们分别代表是玩者从街机 NAOMI(N)、DC(D)及 DC 网上对战中所取得的分数。

DC 的原创模式－SECRET FACTOR

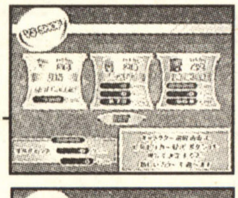


DC 版其中一个原创模式是名为“SECRET FACTOR”的特别模式,留意玩者必须有 VMS 的资料,始可进入此模式。而当中又分为“VS SHOP”、“CHARACTER LIST”、“CHARACTER TRADE”及“VS. COM”4 个选项。

“VS SHOP”

顾名思义,玩者大可利用 VM 内的得分,去购入新的角色。

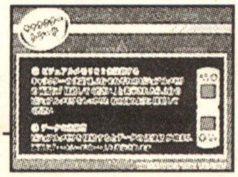
“CHARACTER LIST”



可以欣看所有现有角色的资料,目标是全角色制霸!

“CHARACTER TRADE”

玩者可利用 VM 内旧角色去交换其它新的角色。



“VS. COM”

以 NAOMI 街机版的 DATA 作成 FILE,带往游戏中心使用。

在角色的出招表中“C”表示必杀技,“SJ”代表高跳“HC”代表 HYPER COMBO

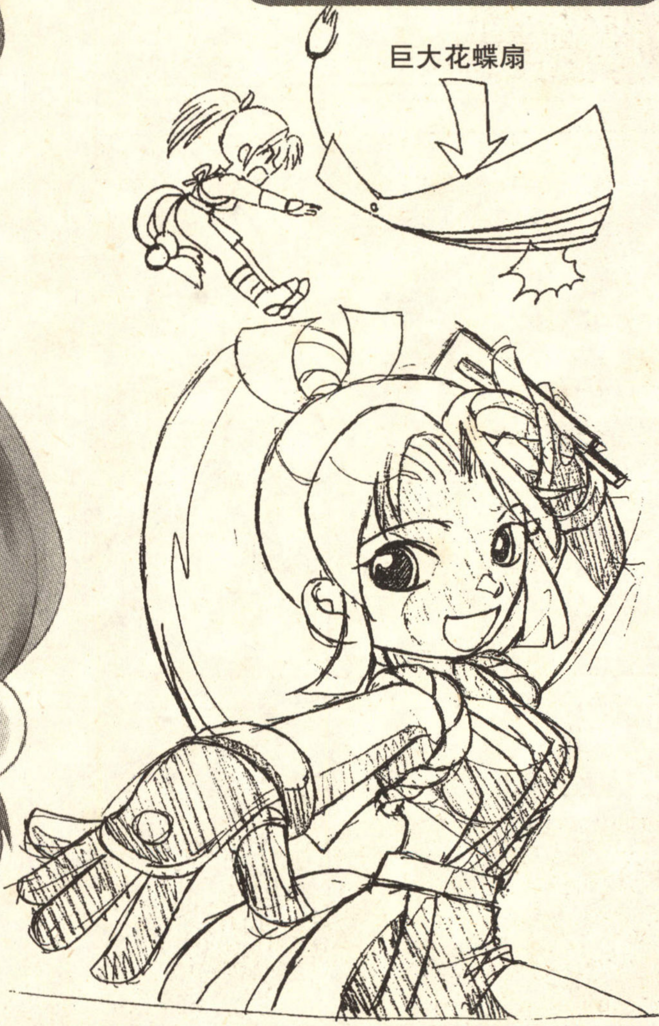
NEO・GEO WORLD

SNK GALS' Fighters

设定资料 VOL. 13

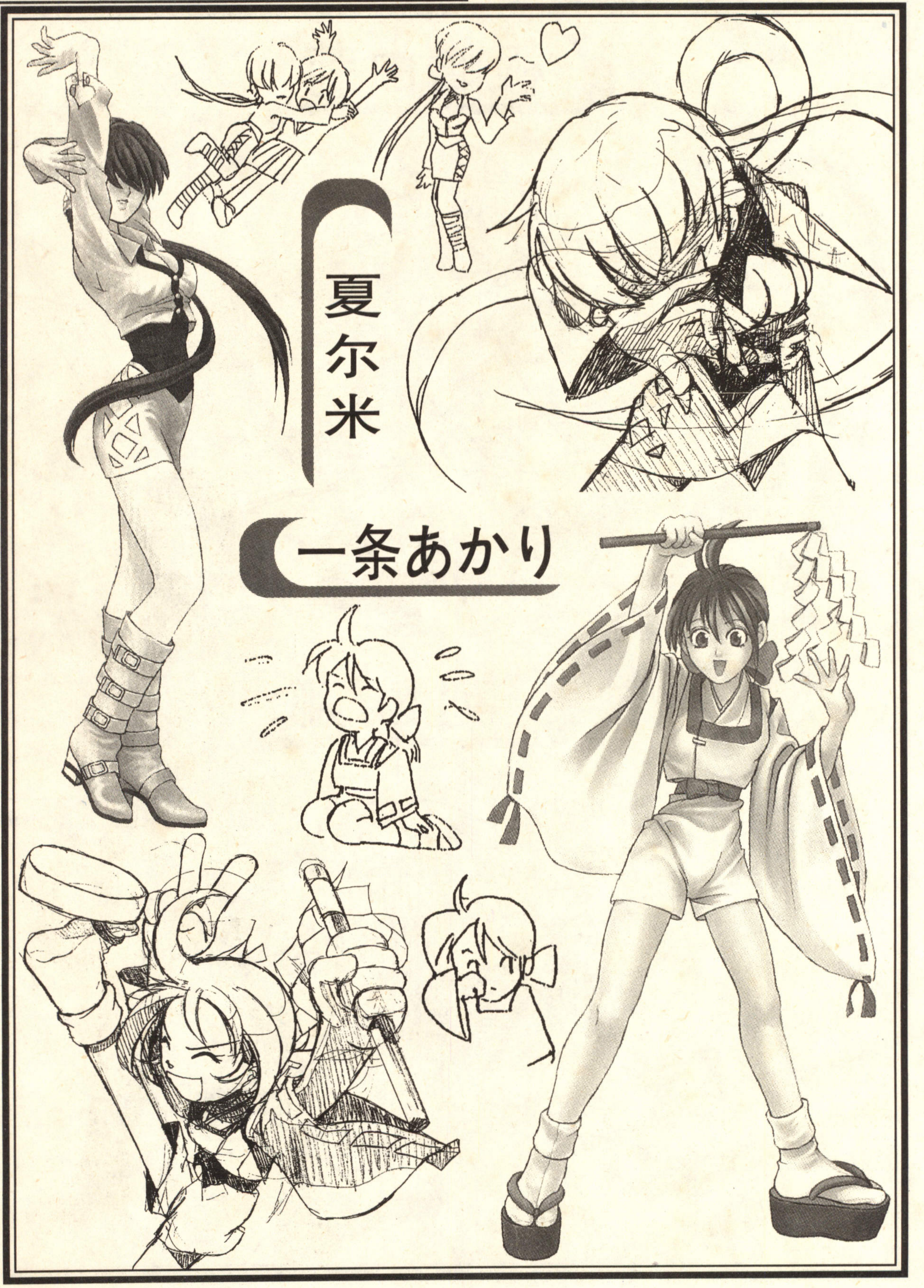
不知火 舞






娜可露露
麻宫 雅典娜


板崎由莉
列欧娜


夏尔米
一条あかり


色
薇璞

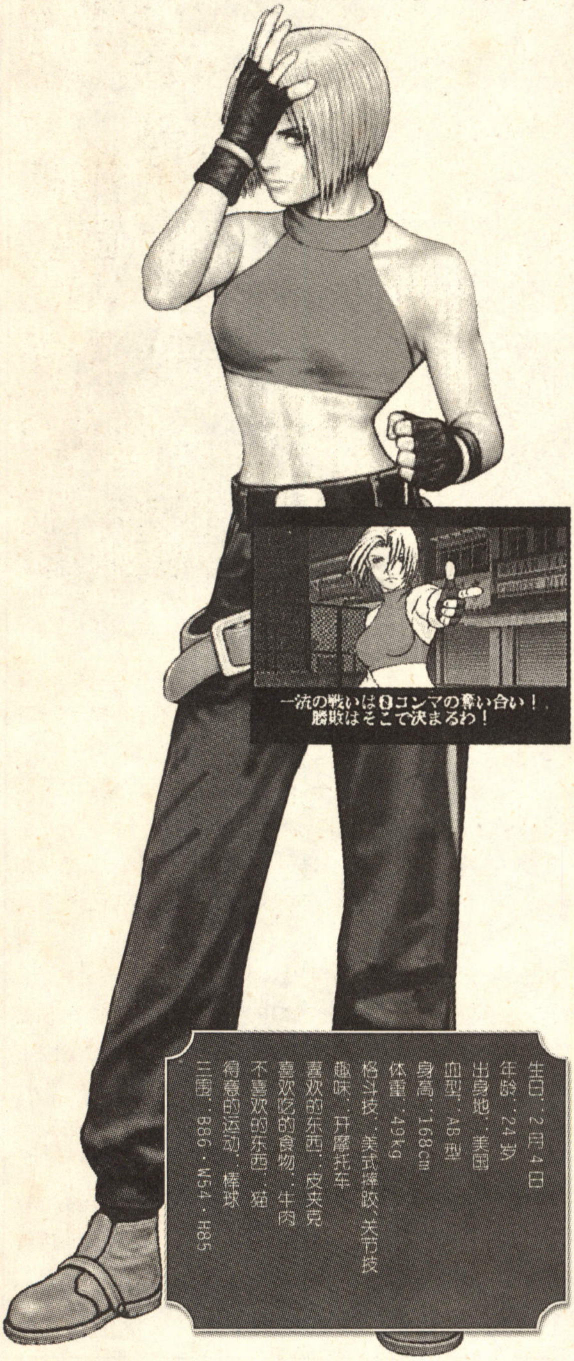

雪


Mr. X
实际上这个人就是八神!?!

角色专访

特别篇

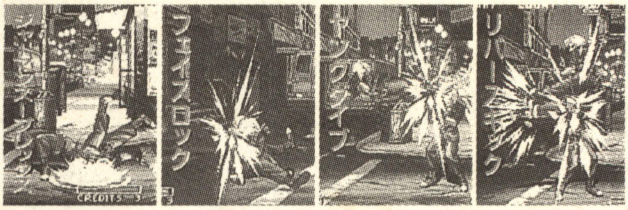
布鲁·玛丽



生日：2月4日
年龄：24岁
出身地：美国
血型：AB型
身高：168cm
体重：49kg
格斗技：美式摔跤、关节技
趣味：开摩托车
喜欢的东西：皮夹克
喜欢吃的食物：牛肉
不喜欢的东西：猫
得意的运动：棒球
三围：B86·W54·H85

必杀技



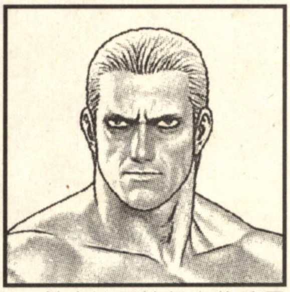


超必杀技



相关人物

吉斯·霍华德



从南镇开始起家的暗黑街帝王，曾经是几代《饿狼传说》的总BOSS，以前曾跟玛丽的祖父学习古武术，最后将之杀害。

特瑞·伯加德



《饿狼传说》系列的主角，他的身事遭遇与玛丽十分相似，并且跟玛丽是很要好的朋友（恋人？）。

山崎 龙二



曾经是《饿狼传说》系列中的角色，在《KOF'97》中被选为大蛇八杰集成员，并且在这次大会中与玛丽、比利组成一队。

比利·卡恩



吉斯的部下，是使用棍术的能手，夹克和头巾是他的特点。在《KOF'97》大会中受吉斯之命与玛丽、龙二组成一队。





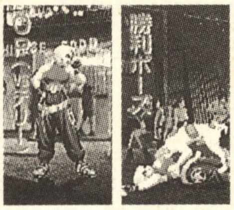
潜在能力



ストライカー动作



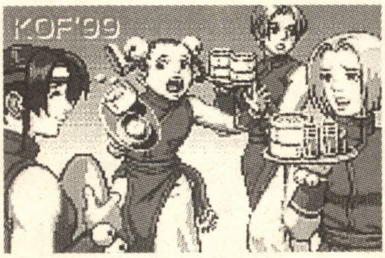
ポーズ

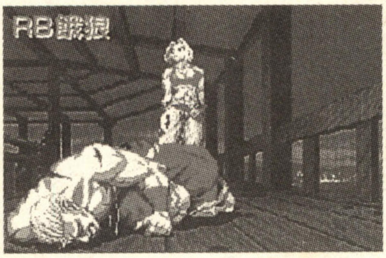


衣装



主なエンディング集







“我是世界最强的格斗家”
——自信里波澜万丈的人生

武道天才，铁腕代表

布鲁·玛丽原名叫玛丽·莱昂，他出生于世代优秀的格斗世家，自幼年起，就学会了一切护身术，其中最擅长关节技，这充分体现了她英国纯种马的良好素质。

玛丽的职业是自由格斗家，她以她的年轻，独自一人纵横于这个特殊而危险的世界中，而为她保驾护航的就是她最为得意的关节技。这是结合了苏联15个共和国中，自古传承的民族格斗技巧汇编而成，具有实战性。

玛丽说：“人类的身体有几个部分特别容易损伤。这一点是可以肯定的。然而格斗场地不是我所决定的，因此我在寻找在任何场地都有效的攻击方式。”

总之，玛丽虽然身型较小，但她的秘密攻击方式却极具杀伤力，使出招不落空是她经常研究肯付诸于实践的方向吧!

“在真正的格斗世界里，能称为职业的，只有我一人，我绝不会输给 任何人的!”至今得到的经验，也许地是她自信的基础吧。

自父亲与恋人离开后的玛丽

实际上，玛丽的未婚夫是一个叫普匕的人，两人的初次相会是在玛丽20岁生日那天，而且好像是玛丽的父亲为他们拉的红线。普匕和玛丽的父亲一样是SECRET. SERVICE中优秀的一员。因此他同玛丽父亲共同人选参与半年后总统的护卫工作。

玛丽与普匕在父亲的暗许下，两人感情与日俱增，这期间，普匕将自己最为拿手的关节技教给了玛丽，玛丽也不负众望，越来越出色。

然而，在护卫总统的当天，暗杀组织的凶弹夺去了玛丽最爱的两个男人的生命。从此，玛丽陷入了巨大悲伤之中。

于是，玛丽就将自己的全副精力，倾注于工作之中。工作之余，玛丽喜欢去酒吧沉湎往事，而且每次都会点一杯蓝色的鸡尾酒。

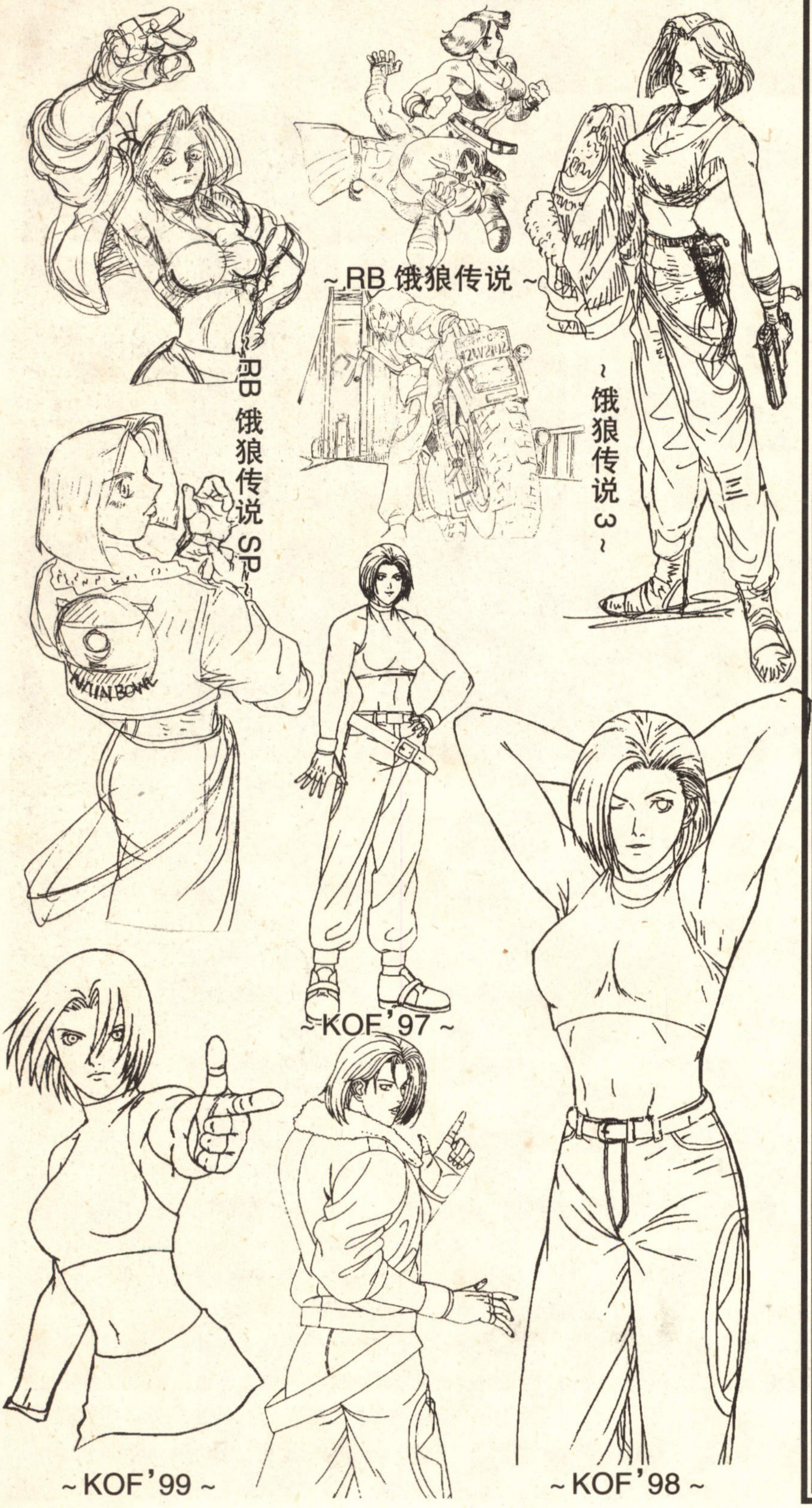
而这杯酒就叫做“兰色玛丽”，这是普匕生前，为向玛丽表达心意，而特地调制的，就连她经常穿着的夹克，也有普匕的影子，加之她所使用的格斗技也是他教的，虽然她说过“不好的事就把它忘了吧。”可这是怎么也忘不掉的吧。

但是，从那以后，已经过了数年，玛丽也渐渐从阴影中走出，渐渐学会了为明天而活着。

南镇和其她的新的战斗，又使她重拾勇气。其实在南镇与境遇相似的特瑞相遇，相同的感受使两人成为了好朋友。这份难得的友情，也许是玛丽重新振作起来的动力吧。

完全忘却过去也许不可能，但我们仍希望玛丽在将来某个时候，可以与过去决别，抓住未来的幸福!

设定原画



开发者的评价

我在当时作玛丽的时候，就想一定要把她作成与不知火舞完全不同的类型。第一次听她的声音，就给我一种十分可爱的印象。“会不会与图像相吻合呢”我一直很犹豫。可没想到合到一起一看，效果还真不错。

事实上我当时就想，玛丽也不是每场都出现的人物嘛。

关于她的衣服，与 KOF 所有出场人物一样，依本人喜好而定。

就我个人而言，是比较喜欢那些坚强的女性，也希望自己可以为了她继续努力。

Q&A

请 SNK 先生对有关人物回答一些问题。

Q：布鲁·玛丽有原型吗？

A：有啊！就是那些坚强的女性。

Q：玛丽虽然年轻，却从事这么危险的工作，她在工作之余，过着什么样的生活呢？

A：工作之余，她也会过平凡普通的生活，但作为世界名人，她的生活似乎危机四伏，实际上她已被偷袭好几次了，因此，住所不能太固定。

Q：玛丽对特瑞的态度怎样。周围关于二人的传言四起，而玛丽又是怎么想的呢？

A：现在，二人还只是平行线，就算有恋情发生也是不知多久以后的事，关于周围的传言，实际上大家也都是出于好意，但实际上，两人谁也没有说出过“喜欢”的话。

电子游戏广场

完全攻略





收录热销游戏的最快攻略

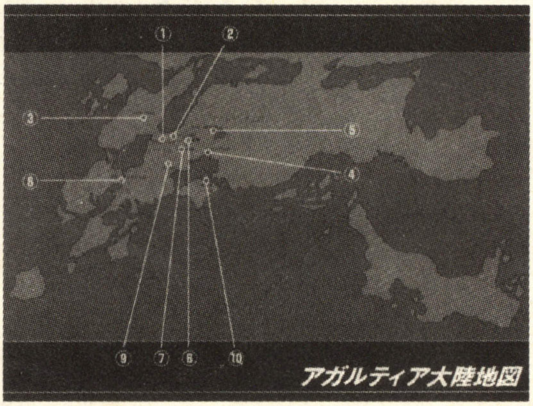


圣灵机 完全攻略

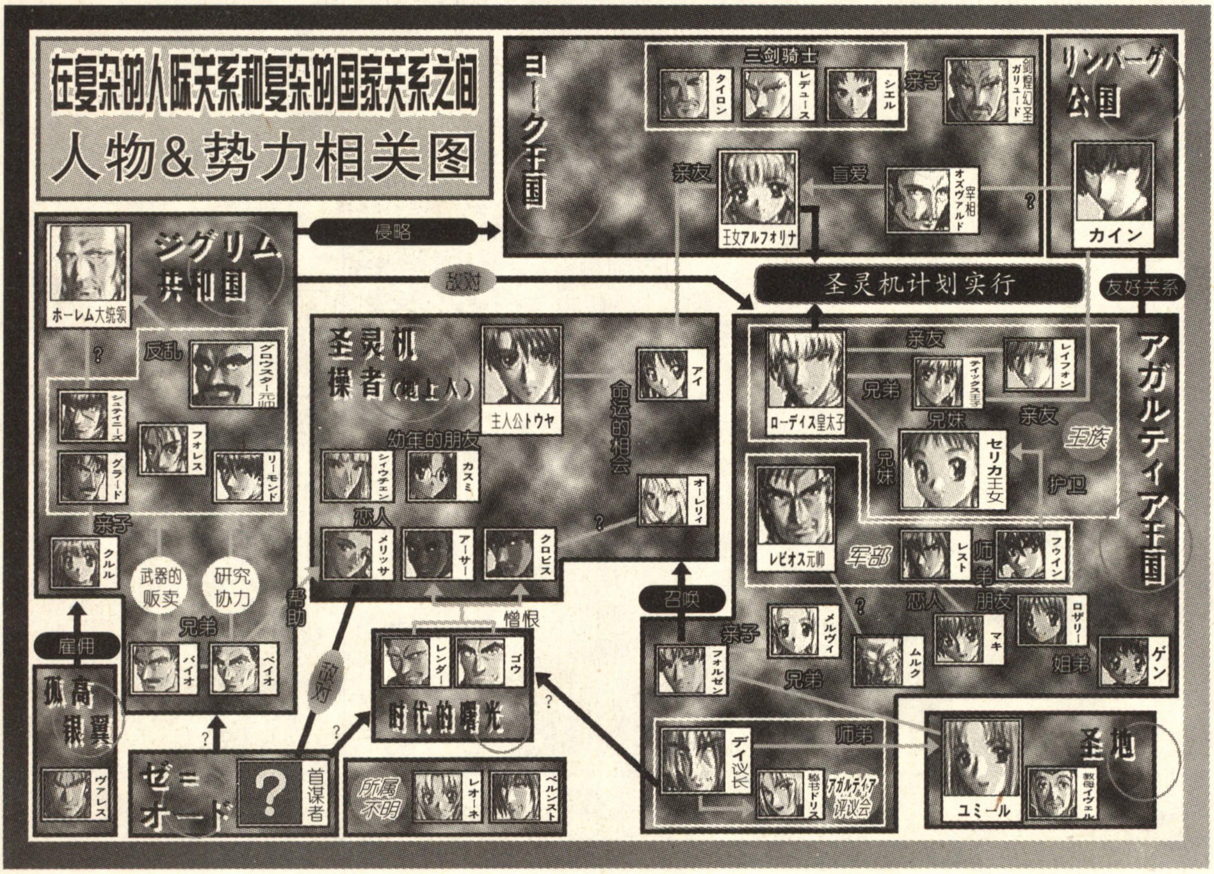
机种:PS　厂商:WINKY SOFT　类型:SLG
媒体:CD－ROM　对应周边:震动手柄

由著名的厂商WINKY SOFT制作的原创机器人SLG的作品，熟悉“超级机器人大战”的朋友，必定都了解，WINKY SOFT就是制作“超级机器人大战”的主力，由它们制作的原创的机器人SLG“魔装机神”深受大家的喜爱，因此这次的“圣灵机”也是一部机器人大战FANS所关注的作品。



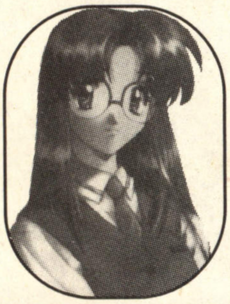


◀这是本作品所发生在的幻想的大陆的地图。





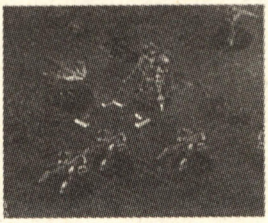




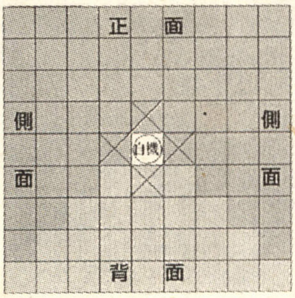
战术BATTLE必胜指南

1 做为SLG的基本知识!

关于机体附近敌我双方的影响



每回合终了之前可以按L1或R1来任意变化机器人的方向，这从表面上看是非常不重要的，但只要是真正的SLG迷们都会了解，这时方向的变化将会影响到即将来到的敌人的回合时有关于我方机体的所受伤害和命中率这些极为重要的数值，这在SLG中通常被简称为ZOC(Zone of Control)。从图中我们可以了解到，ZOC的真正意义所在，



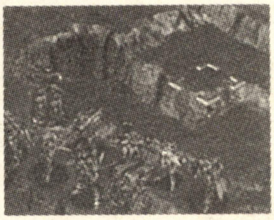
而且如果能活用ZOC，不仅可以起到阻碍敌人移动，还能影响对方的命中率，这对于下一回合的进攻，起着举足轻重的作用。

2 战争就是机动力的较量!

关于机体移动时的注意点

移动时要注意两点：一、此机体的移动类型，二、地形中的高低差。

在移动力相同的情况下，移动类型不同也会产生极大的移动距离的差距，因此在移动机体之前必须确定机体的移动类型，只有熟悉掌握才能让机体达到自己满意的位置。另外，高低差随时随地都在影响着移动力，因此如果有可能，尽量由高处向低处移动，这样能够使高低差这一存在的数值为我方的移动创造更好的条件。熟练掌握移动力，就可以及时地把优势兵力集中。





陆地型的特征

可以顺利地通过森林，但是水上移动时距离减半。



飞行型的特征

特定型号才拥有的飞行状态，一切地形无视，但能力下降。

POINT 特殊用语解说

以下是本作中专用的特殊用语，这里有详细的说明，供大家参考。

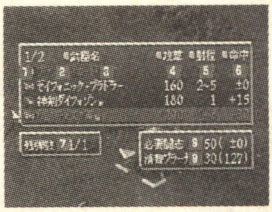
ブラーナ	使用必杀技时所需要的必要数值，这是通过信赖才能让每名角色上升的数值。
信赖	使用特殊攻击或特殊效果时需要的数值，这一数值等同于RPG中的MP。
斗志	此数值上升自然会使机体的攻击力与防御力都上升，并且可以使用必杀技。
特殊能力	例如敌人攻击伤害减半等等，这一数值是机体或角色所持有的特殊能力。
信赖度	对于仲间信赖的表示值，当数值太低的情况发生时，仲间自然会变成NPC。
好感度	是主人公感情对象的数据表示，哪位角色高，哪位成为……的可能性就更高。
パートナー	主人公与同机体女性驾驶员的总称，在游戏中经常出现，尤其是战斗时。

3 数据与选项的正确理解!

有关于机体武器的知识

武器属性

武器的属性基本分为两个种类，格斗类和间接类，其中间接类又分为"实弹"和"光线"两种，这与"机器人大战"系列极为相似，所以在这里就不作过多的解释了。





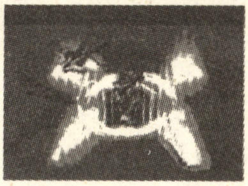






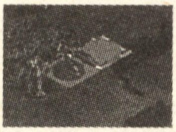


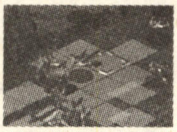
特殊攻击

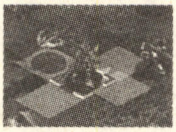


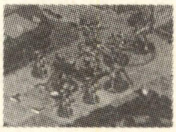
特殊攻击的场合非常少，毕竟特殊攻击是属于强力的武器，没有必要在对付较弱的敌人时使用。这里需要注意的是，P是移动后可以攻击的特殊攻击，而W则是只能在原动使用的特殊攻击，这一点一定要注意。

攻击方式







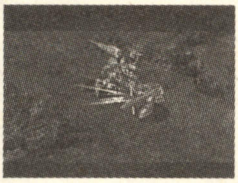


在使用特殊攻击时，玩者会发现特殊攻击有着不同的类型，也就是说攻击的范围变化非常多。本作中有四种特殊攻击范围，一种是直线贯通型，主要是在进攻击前不要改变机器人面对的方向，方向的变化决定着进攻方向的变化。第二是是属于全方位型，是以机器人自己为圆心，向周围的敌人都可以发动进攻的攻击类型，在攻击前一定要确认敌人的目前方向，这样有利于伤害的计算。第三种是邻接型，这种类型只能向周围四格发动，但威力是属于超群的。最后一种是前方放射型，以机器人为三角型金字塔的顶端，攻击范围呈放射状，因机器人面对的方向非常重要。

4 攻击强力敌人时必须考虑的！有关于命中率的计算方法

与命中率有关系的数值是“机体面对方向”、“敌机体面对的方向”、“武器的类型”和“高低差”，掌握了这些和以给出的数值以后就可以正确计算了。





命中率算出法 命中率＝(驾驶员的命中＋武器的命中补正＋攻击侧方向修正＋高低差修正＋100)－(对手驾驶员的回避＋机体修正)

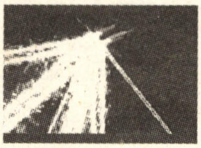
5 面对压倒性的敌人进攻时！有关于伤害的计算方法

记住以下方程，这样在我方攻击或敌方攻击时，我们都能很简单地计算出伤害的具体数值，以便于战争。

伤害算出法 伤害＝{[(武器攻击力＋攻击侧斗志×驾驶员攻击技量÷100)]－[(防御侧装甲＋防御侧斗志)×驾驶员的防御技量÷100]＋特殊能力}×机体方向修正÷100

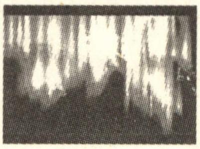
候补女性角色最终必杀技

アイ



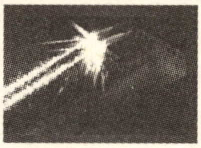
最终必杀技：真ゼイフォニックブラドラー

アイ



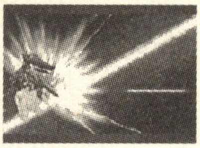
最终必杀技：レイ・ブランザード

アイ



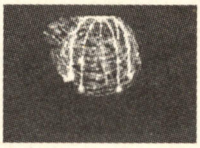
最终必杀技：ウェンディスの翼

アイ



最终必杀技：ノワール・ディフアンス

アイ



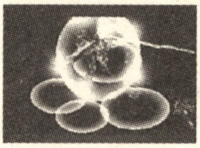
最终必杀技：シルヴアリアの圣域

アイ



最终必杀技：ベルモスの轰雷

アイ



最终必杀技：アミーナの洗礼

アイ



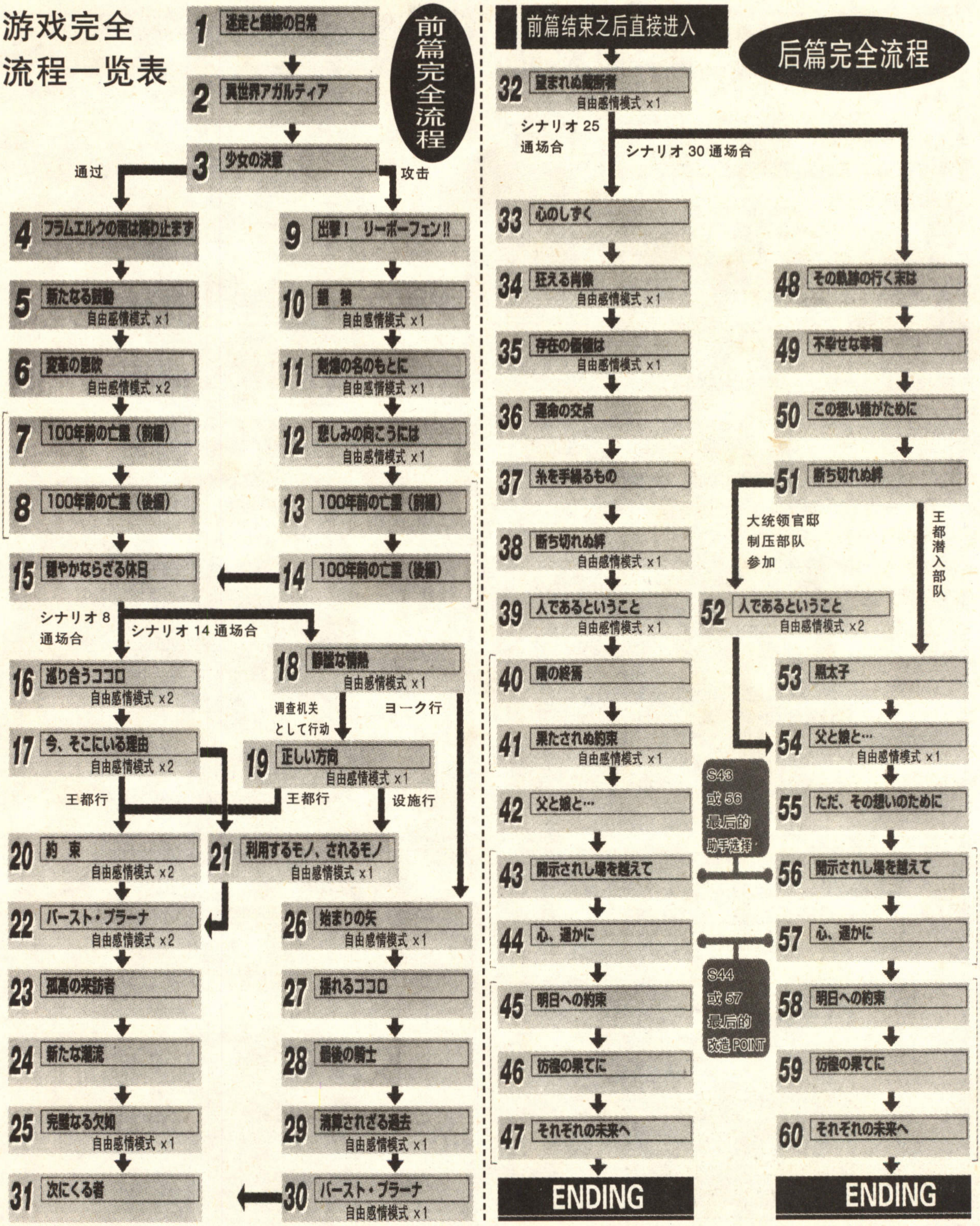
最终必杀技：白の赎罪

注意

有关于本攻略中使用的缩写字母的代表意义解说：

A:AVG　S:战术模式　I:战斗　选:选项　改:改造　P:自由感情模式　变:变更　A(角色攻略中):路线A　B(角色攻略中):路线B　S:流程

游戏完全流程一览表


前篇完全流程
1 迷走と錯綜の日常
2 異世界アガルティア
3 少女の決意
通过
攻击
4 フラムエルクの雨は降り止まず
5 新たなる鼓動
自由感情模式 x1
6 変革の息吹
自由感情模式 x2
7 100年前の亡霊（前編）
8 100年前の亡霊（後編）
9 出撃！ リーボーフェン!!
10 襲 撃
自由感情模式 x1
11 剣盟の名のもとに
自由感情模式 x1
12 悲しみの向こうには
自由感情模式 x1
13 100年前の亡霊（前編）
14 100年前の亡霊（後編）
15 穏やかならざる休日
シナリオ 8 通场合
シナリオ 14 通场合
16 巡り合うココロ
自由感情模式 x2
17 今、そこにいる理由
自由感情模式 x2
18 静謐な情熱
自由感情模式 x1
调查机关として行动
ヨーク行
19 正しい方向
自由感情模式 x1
王都行
王都行
设施行
20 約 束
自由感情模式 x2
21 利用するモノ、されるモノ
自由感情模式 x1
22 バースト・ブラーナ
自由感情模式 x2
23 孤高の来訪者
24 新たな潮流
25 完璧なる欠如
自由感情模式 x1
31 次にくる者
26 始まりの矢
自由感情模式 x1
27 揺れるココロ
28 最後の騎士
29 清算されざる過去
自由感情模式 x1
30 バースト・ブラーナ
自由感情模式 x1
前篇结束之后直接进入
后篇完全流程
32 望まれぬ離断者
自由感情模式 x1
シナリオ 25 通场合
シナリオ 30 通场合
33 心のしずく
34 狂える肖像
自由感情模式 x1
35 存在の価値は
自由感情模式 x1
36 運命の交点
37 糸を手繰るもの
38 断ち切れぬ絆
自由感情模式 x1
39 人であるということ
自由感情模式 x1
40 暁の終焉
41 果たされぬ約束
自由感情模式 x1
42 父と娘と…
43 開示されし場を越えて
44 心、遥かに
45 明日への約束
46 彷徨の果てに
47 それぞれの未来へ
ENDING
48 その軌跡の行く末は
49 不幸せな幸福
50 この想い誰がために
51 断ち切れぬ絆
大统领官邸制压部队参加
王都潜入部队
52 人であるということ
自由感情模式 x2
53 黒太子
54 父と娘と…
自由感情模式 x1
S43 或 56 最后的助手选择
55 ただ、その想いのために
56 開示されし場を越えて
57 心、遥かに
S44 或 57 最后的改造 POINT
58 明日への約束
59 彷徨の果てに
60 それぞれの未来へ
ENDING

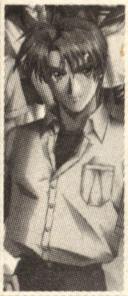
1 迷走と错综の日常



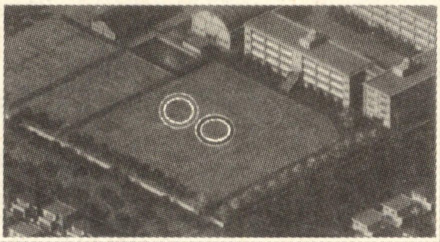
胜利条件:敌全灭、トウヤ不被打倒

败北条件:无　●A→S→A→I

自由感情模式→无　NEXT STAGE→S2



配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	?(ブラックライブレード)	?(ブラックライブレード)	3	280	1	0



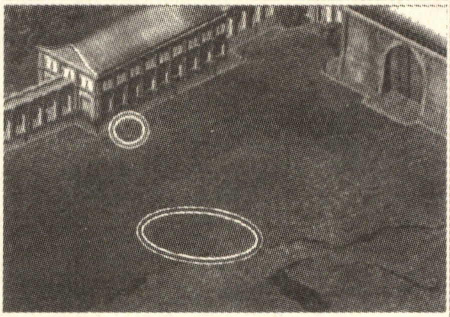
2 异世界アガルティア

自由感情模式→无　NEXT STAGE→S3

败北条件：トウヤ不被打倒　●A→S→A→I

胜利条件：敌全灭

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	カイザール=デオ	バーキン	8	260	1	500
—	カイザール	部下(テロリスト)	6	240	1	300



3 少女の决意

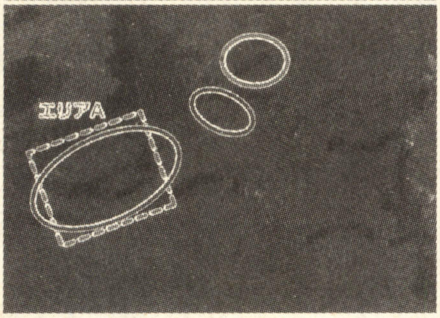
自由感情模式→无　NEXT STAGE→S4 或 S9

●A(选 1)→S→A→I

败北条件：トウヤ不被打倒

胜利条件：敌全灭

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	デック・バスタイト	?(ジグリム兵)	6	260	4	300
—	デック・バスタイト	?(ジグリム兵)	5	280	6	300



4 フラムエルクの雨は睟り止まず

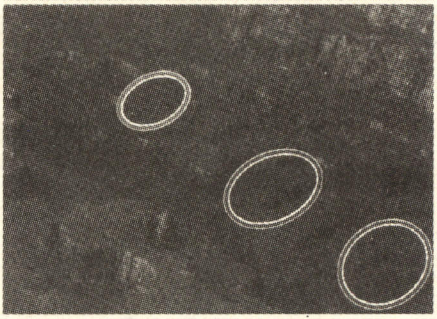
自由感情模式→无　NEXT STAGE→S5

●A→S→A→I

败北条件：我方的全灭

胜利条件：夫人机以外的敌全灭

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	デック・バスタイト	?(ジグリム兵)	7	260	4	300
—	デック・バスタイト	?(無人機)	0	260	6	300



5 新たなる鼓动

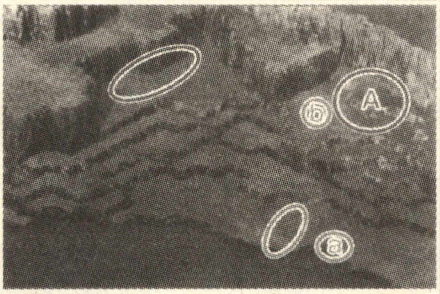
自由感情模式→有　NEXT STAGE→S6

●A(选 1)→S→A→I(改・P)

败北条件：我方的全灭

胜利条件：敌全灭、バルアミーノーブル倒

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	バルアミー	バルアミー	8	250	4	300
A※	バルアミー	バルアミー	8	250	7	300
A	バルアミーノーブル	バルアミーノーブル	12	650	1	1500



6 变革の息吹

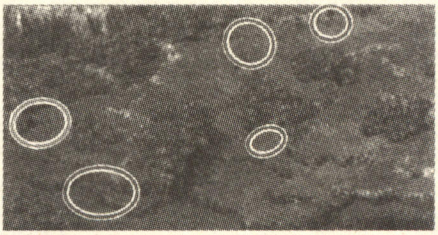
自由感情模式→有　NEXT STAGE→S7

●A→I(改・P)→A→S→A→I(改・P)

败北条件：我方的全灭

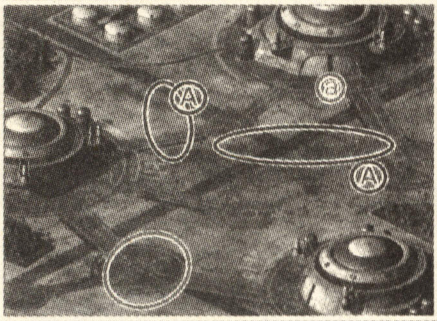
胜利条件：敌全灭、レンダー机的 HP30%(103)以下

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	ハウザー	レンダー	15	310	1	800
—	カイザール=デオ	バーキン	11	260	1	500
—	カイザール=デオ	レシュ	11	260	1	500
—	カイザール	リョード	10	240	1	300
—	カイザール	キナリ	10	240	1	300
—	カイザール	テロリスト	9	240	3	300



7 100年前の亡灵(前篇)

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ガドラン（ノーマル）	セル	10	380	6	700
A	ガドラン（ノーマル）	セル	10	380	2	700



自由感情模式→无　NEXT STAGE→S8

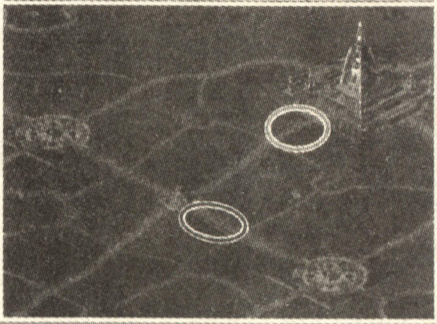
●A→S→I

败北条件：我方全灭

胜利条件：敌全灭、7回合敌方不持有フェイズ

8 100年前の亡灵(后篇)

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ガドラン（ノーマル）	セル	10	380	6	700
A	ガドラン（ノーマル）	セル	10	380	2	700



自由感情模式→无　NEXT STAGE→S15

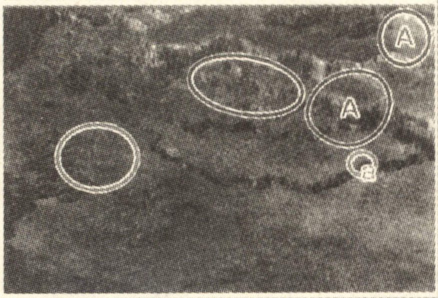
●A→S→A(选1)→I(改)

败北条件：トウヤがライル以外不倒

胜利条件：ガドラン全灭、トウヤがライル倒

9 出击！リーボーフェン!!

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	バルアミー	バルアミー	8	250	4	300
A	バルアミー	バルアミー	8	250	7	300
A	バルアミーノーブル	バルアミーノーブル	12	650	1	1500



自由感情模式→无　NEXT STAGE→S10

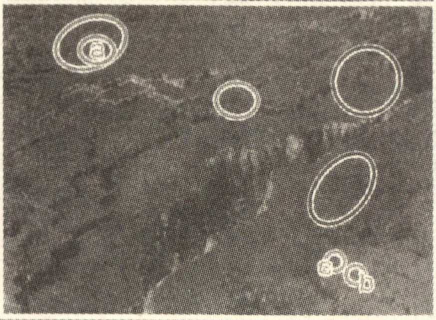
●A→S→A→I(改)

败北条件：我方全灭

胜利条件：敌全灭、敌增援登场后敌4机以下

10 银　狼

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	グリオール	シュテイニーズ	16	410	1	1000
−	デック・バスタイト	兵士(ジグリム軍)	8	260	6	300



自由感情模式→无　NEXT STAGE→S11

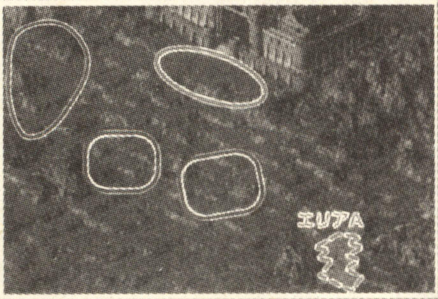
●A→S→A(选1)→I(改·P)

败北条件：トウヤ倒

胜利条件：シュテイニーズ倒、ユテイニーズ机的HP50%(205)以下、8回合敌持有フェイズ

11 剑煌の名のもとに

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	グリオール	グラード	30	420	1	1000
−	グランバイド	エリート兵士(ジグリム軍)	10	325	3	800
−	デック・バスタイト	兵士(ジグリム軍)	10	260	8	300



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S12

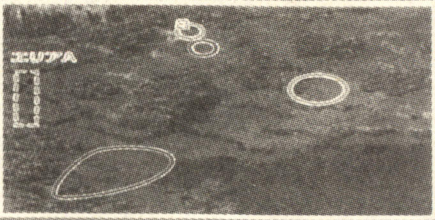
●A(选1)→S→A→I(改·P)

败北条件：ガリュード、シエル、トウヤ一人倒

胜利条件：敌10机倒、ロラード倒、ガリユード与シエル或エリアA到达

12 悲しみの向こうには

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ミレオン	オズヴァルド	4	16	1	300
−	ハウザー	レンダー	16	310	1	800
−	カイザール＝デオ	パーキン	12	260	1	500
−	カイザール＝デオ	レシュ	12	260	1	500
−	カイザール	リョード	11	240	1	300
−	カイザール	キナリ	11	240	1	300
−	カイザール	テロリスト	10	240	3	300



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S13

●A→S→A→I(改・P)

败北条件：我方全灭

胜利条件：我方オズヴァルド邻接后、敌全灭、レンダー倒

13 100年前の亡灵(前篇)

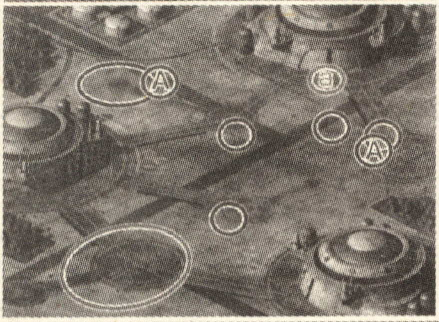
自由感情模式→无　NEXT STAGE→S14

● A→S→I

败北条件：我方全灭

胜利条件：敌全灭、7回合敌方不持有フェイズ

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	ガドラン（ノーマル）	セル	10	380	6	700
A	ガドラン（ノーマル）	セル	10	380	2	700



14 100年前の亡灵(后篇)

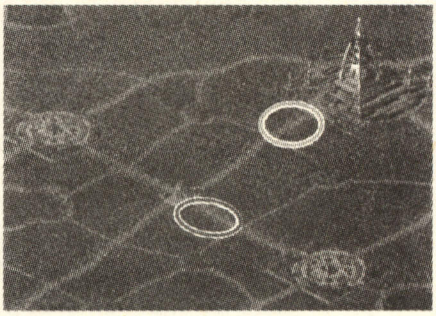
自由感情模式→无　NEXT STAGE→S15

● A→S→A(选1)→I(改)

败北条件：トウヤがライル以外不倒

胜利条件：ガドラン全灭、トウヤがライル倒

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	レイオード	ライル	30	1200	1	5000
—	ガドラン(ライル支援用)	セル	12	400	2	1000



15 穏やかならざる休日

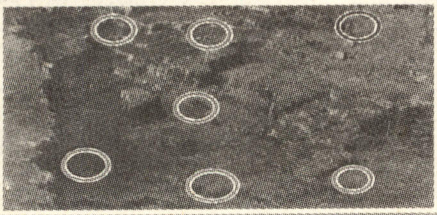
自由感情模式→无　NEXT STAGE→S16 或 S18

● A→S→A→I(改)

败北条件：トウヤ倒与战斗终了

胜利条件：敌全灭

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	バルドッグ	クロビス	※	※	1	0
—	ドライデス	アーサー	※	※	1	0
—	ビシャール	アイ	※	※	1	0
—	ホンシェンコワン	シィウチェン	※	430	1	0
—	パリカール	オーレリィ	※	405	1	0
—	デュッセルドフ	フェイン	※	※	1	0
—	フォルスティン	メルヴィ	5	365	1	0



16 巡り合うココロ

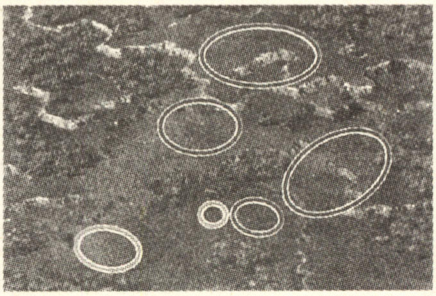
自由感情模式→有　NEXT STAGE→S17

● A→S→A(选1)→I(改・P)

败北条件：我方全灭

胜利条件：敌全灭

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	バルアミー	バルアミー	10	250	6	300
—	バルアミー	バルアミー	12	250	3	300
—	バルアミー	バルアミー	13	250	3	300



17 今、そこにいる理由

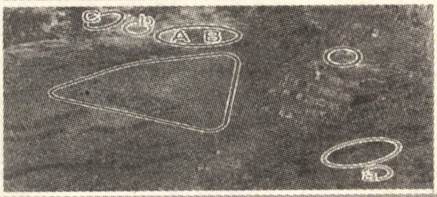
自由感情模式→有　NEXT STAGE→S20 或 S21

● A(选1)→S→A(选2)→I(改・P)

败北条件：我方全灭

胜利条件：敌全灭

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	バルアミー	バルアミー	14	250	4	300
—	バルアミー	バルアミー	13	250	4	300
—	バルアミー	バルアミー	12	250	4	300
A	バルアミー	バルアミー	13	250	2	300
B	バルアミー	バルアミー	13	250	2	300
C	バルアミーノーブル	バルアミーノーブル	15	650	1	1500
C	バルアミークイーン	バルアミークイーン	10	400	1	0
※	バルアミークイーン(第二形態)	バルアミークイーン	16	800	1	3000



18 静謐な情熱

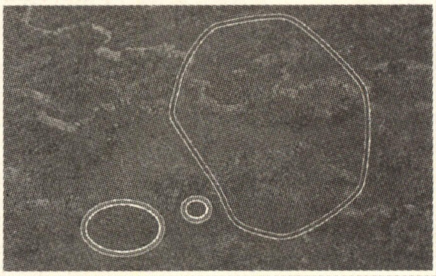
自由感情模式→有　NEXT STAGE→S19 或 S26

● A→S→A(选1)→I(改・P)→A(选2・选3)

败北条件：我方全灭

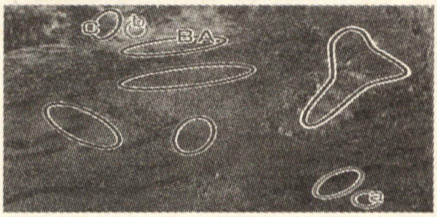
胜利条件：敌全灭

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	バルアミー	バルアミー	13	250	3	300
—	バルアミー	バルアミー	12	250	3	300
—	バルアミー	バルアミー	11	250	3	300
—	バルアミー	バルアミー	10	250	3	300



19 正しい方向

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	バルアミー	バルアミー	14	250	4	300
−	バルアミー	バルアミー	13	250	8	300
A	バルアミー	バルアミー	13	250	2	300
B	バルアミー	バルアミー	13	250	2	300
C	バルアミーノーブル	バルアミーノーブル	15	650	1	1500
C	バルアミークイーン	バルアミークイーン	10	400	1	0
※	バルアミークイーン(第二形態)	バルアミークイーン	16	800	1	3000



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S20 或 S21

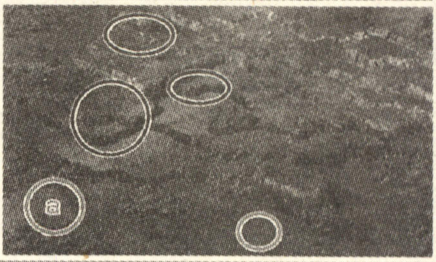
●S→A(选1)→I(改・P)

败北条件：我方全灭

胜利条件：敌全灭

20 约束

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ハウザー	バーキン	15	310	1	800
−	カイザール＝デオ	レシュ	15	260	1	500
−	カイザール＝デオ	部下(テロリスト)	14	260	1	500
−	カイザール	エリート兵(テロリスト)	13	240	2	300
−	カイザール	テロリスト	12	240	3	300



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S22

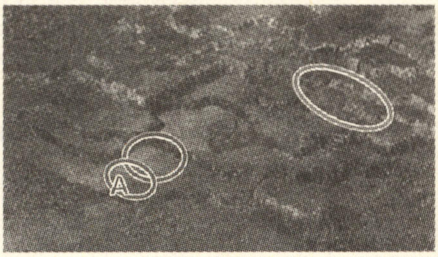
●A(选1)→S→A→I(改・P)

败北条件：我方全灭

胜利条件：敌全灭、バーキン倒

21-A 利用するモノ、されるモノ

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ヴェイル・アスティン	カイン	16	520	1	2000
−	ドール	ブレイン・コア	15	350	4	700
A	デロウガ	ヴァレス	25	380	1	1000
A	キンバイト	ジョノ	21	350	1	1000
A	キンバイト	ヴェル	18	350	1	1000



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S22

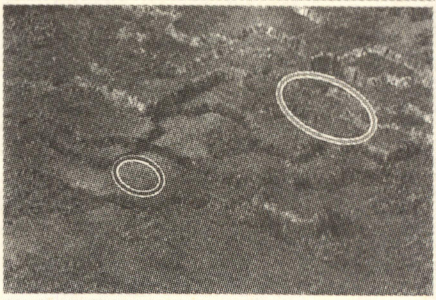
败北条件：我方全灭　●A→S→A→I(改・P)

(260)以下、ドキッ全灭

胜利条件：敌全灭、カイン机的HP50%

21-B 利用するモノ、されるモノ

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	デロウガ	ヴァレス	25	380	1	1000
−	キンバイト	ジョノ	21	350	1	1000
−	キンバイト	ヴェル	18	350	1	1000



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S22

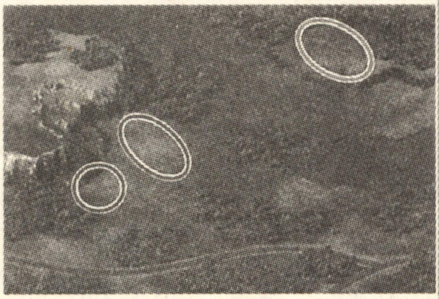
败北条件：我方全灭　●参考21－A

下、ジョノかヴェル倒

胜利条件：ヴァレス机的HP50%(190)以

22 バースト・プラーナ

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ガイオゾン	ベルンスト	28	1300	1	5000
−	ガドラン(ガイオゾン支援用)	セル	18	420	2	1000
−	ガドラン（ノーマル）	セル	15	380	4	700



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S24

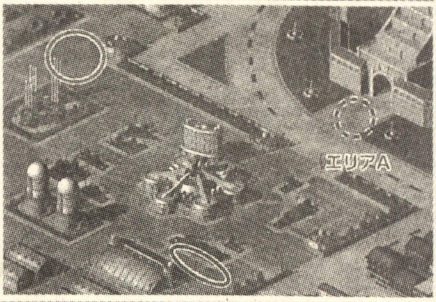
败北条件：トウヤ倒　●A→S→A→I(改・P)

以下、6回合我方不持フェイズ

胜利条件：ベルンスト机的HP60%(780)

23 孤高の来访者

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	デロウガ<ヴァレス機>	ヴァレス	25	380	1	1000
−	キンバイト<ジョノ機>	ジョノ	21	350	1	1000
−	キンバイト<ヴェル機>	ヴェル	18	350	1	1000



自由感情模式→无　NEXT STAGE→S24

●A(选1～3)→S→A→I(改・変)

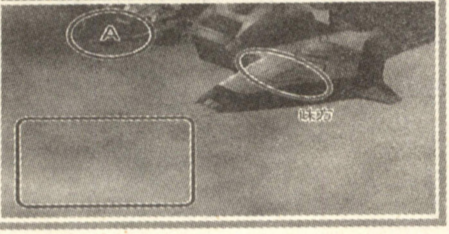
リアA)邻接　败北条件：トウヤ倒

胜利条件：ヴァレス机的破坏、敌设施(エ

24 新たな潮流

自由感情模式→无　NEXT STAGE→S25
●A(选 1)→S→A→I(改・变)
败北条件：我方全灭
胜利条件：敌全灭部长(ジグリム军)机倒

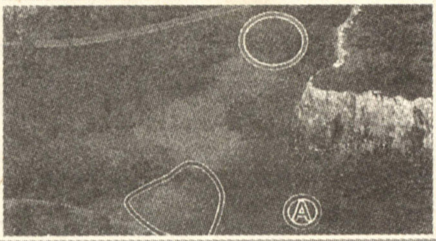
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
ー	ヘスティア(飛行形態)	隊長(ジグリム軍)	18	280	1	600
ー	ヘスティア(飛行形態)	エリート兵士(ジグリム軍)	16	280	2	600
ー	ヘスティア(飛行形態)	エリート兵士(ジグリム軍)	15	280	6	600
ー	ヘスティア(飛行形態)	エリート兵士(ジグリム軍)	14	280	2	600
ー	ヘスティア(飛行形態)	エリート兵士(ジグリム軍)	13	280	2	600
ー	ヘスティア(飛行形態)	エリート兵士(ジグリム軍)	12	280	2	600
A	バイン・ダーガ	メリッサ	15	420	1	1200



25 完璧なる欠如

自由感情模式→有　NEXT STAGE→S31－A
●A→S→A→I(改・变・P)
败北条件：我方全灭
胜利条件：敌全灭

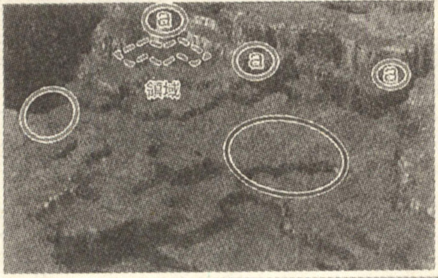
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
ー	デロウガ	ヴァレス	25	380	1	1000
ー	キンバイト	ジョノ	21	350	1	1000
ー	キンバイト	ヴェル	18	350	1	1000
ー	グランバイト	エリート兵	16	325	7	800
A	ヴェイル・アスティン	カイン	18	520	1	2000
A	ドール	ブレイン・コア	15	350	4	700



26 始まりの矢

自由感情模式→有　NEXT STAGE→S27
●I(改・P)→A→S→A→I(改)
败北条件：领域的敌侵入、我方全灭
胜利条件：5回合间领域(エリア A)死守

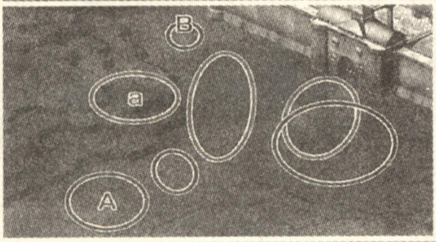
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
ー	グリオール	シュテイニーズ	16	415	1	1000
ー	グランバイド	兵士(ジグリム軍)	13	325	1	800
ー	デック・バスタイト	兵士(ジグリム軍)	13	260	2	300
ー	デック・バスタイト	兵士(ジグリム軍)	12	260	3	300



27 揺れるココロ

自由感情模式→无　NEXT STAGE→S28
●S→(选 1)→I(改造)
败北条件：我方全灭、トウヤ倒
胜利条件：6回合我方フェイス不持トウヤ

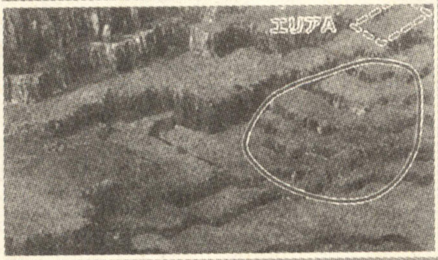
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
ー	デック・バスタイト	兵士(ジグリム軍)	14	※	7	300
ー	グランバイド	エリート兵士(ジグリム軍)	15	※	4	800
A	ヘスティア飛行形態	隊長(ジグリム軍)	18	280	1	600
A	ヘスティア飛行形態	エリート兵士(ジグリム軍)	16	280	4	600
B	バイン・ダーガ	メリッサ	15	420	1	1200



28-A 最后の骑士

A→I(改)　自由感情模式→无　NEXT STAGE→S29
败北条件：トウヤ倒　●A(选 1・选 2)→S→
ットがエリア A 到达、敌全灭
胜利条件：输送艇的破坏后、我方全ユニ

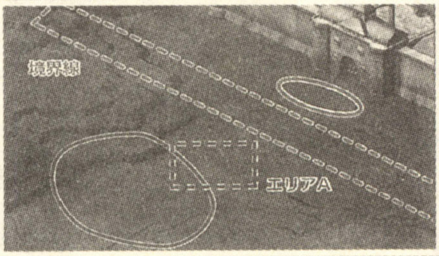
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
ー	ブランダイム	タイロン	21	360	1	1500
ー	輸送艇	兵士(ジグリム軍)	10	50	2	100
ー	ヘスティア	兵士(ジグリム軍)	16	280	3	600
ー	デック・バスタイト	兵士(ジグリム軍)	15	260	4	300
ー	グランバイド	エリート兵士(ジグリム軍)	16	325	6	800



28-B 最后の骑士

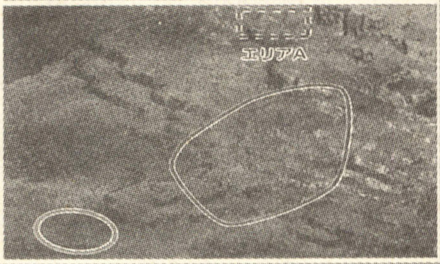
自由感情模式→无　NEXT STAGE→S29
●参照 28－A
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：敌全灭、グラード倒

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
ー	グリオール	グラード	33	420	1	1000
ー	グランバイド	エリート兵士(ジグリム軍)	16	325	5	800
ー	ヘスティア	兵士(ジグリム軍)	15	280	4	600
ー	ヘスティア(飛行形態)	兵士(ジグリム軍)	15	280	4	600
ー	デック・バスタイト	兵士(ジグリム軍)	15	260	4	300



29 清算されざる过去

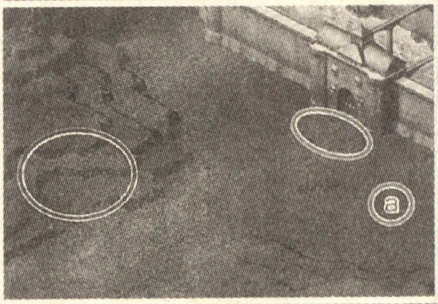
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
－	グリオール	シュテイニーズ	19	410	1	1000
－	グランバイド	エリート兵士(ジグリム)	17	325	3	800
－	グランバイド	エリート兵士(ジグリム)	16	325	2	800
－	グランバイド	エリート兵士(ジグリム)	15	325	1	800
－	グランバイド	兵士(ジグリム)	15	325	4	800



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S30
●A(选1选2)→S→A→I(改・P)
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：北向エリート兵士(LV15)、シュテイーズ倒、エリート兵士(LV15)エリア A 到达

30 バースト・プラーナ

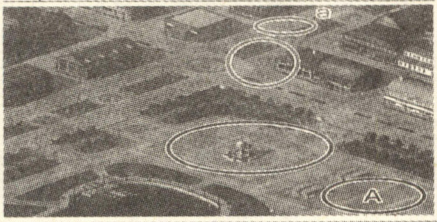
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
－	レイオード	ライル	30	1200	1	5000
－	ガドラン(レイオード支援用)	セル	20	400	3	1000
－	ガドラン（ノーマル）	セル	18	380	5	700



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S31－C
●A→S→A→I(改・P)
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：ライル机的 HP70%(360)以下，7 回合我方不持フェイズ

31-A 次にくる者

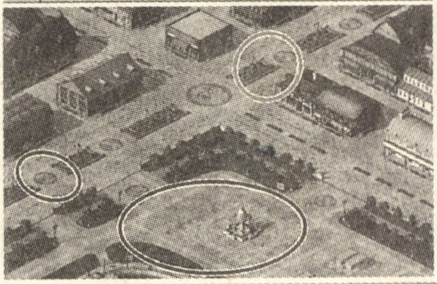
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
－	ダグエル	ヨアニス	20	430	1	900
－	カイザール＝デオ	キナリ	18	260	1	500
－	カイザール＝デオ	リョード	18	260	1	500
－	カイザール＝デオ	エリート兵士(テロリスト)	18	260	6	500
A	バゾルド	レンダー	22	340	1	900
A	バゾルド	ゴウ	20	340	1	900
A	カイザール＝デオ	エリート兵士(テロリスト)	18	260	5	500



自由感情模式→无　NEXT STAGE→S32
●A(选1・选2)→S→A→I(改・变)
败北条件：我方全灭
胜利条件：敌全灭、レンダー倒、6 回合敌不持フェイズ

31-B 次にくる者

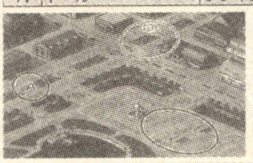
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
－	バゾルド	レンダー	22	340	1	900
－	バゾルド	ゴウ	21	340	1	900
－	ハウザー	エリート兵士（テロリスト）	18	310	3	800
－	カイザール＝デオ	エリート兵士（テロリスト）	18	260	8	500



自由感情模式→无　NEXT STAGE→32
●A(选1・选2)→S→A→I(改・变)
败北条件：我方全灭
胜利条件：レンダー倒、8 回合敌不持フエイズ

31-C 次にくる者

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
－	ハウザー	レンダー	22	310	1	900
－	ハウザー	ゴウ	21	310	1	900
－	カイザール＝デオ	ドリス	21	260	1	500
－	カイザール＝デオ	レシュ	20	260	1	500
－	カイザール＝デオ	バーキン	20	260	1	500
－	カイザール＝デオ	キナリ	18	260	1	500
－	カイザール＝デオ	リョード	18	260	1	500
－	カイザール＝デオ	部下(テロリスト)	19	260	1	500
A	ヴェイル・アスティン	カイン	18	520	1	2000
A	ドール	ブレイン・コア	16	350	4	700

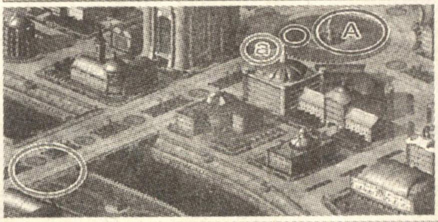




自由感情模式→无　NEXT STAGE→32
●A(选1・选2)→S→A→I(改・变)
败北条件：我方全灭
胜利条件：敌全灭

32 望まれぬ裁断者

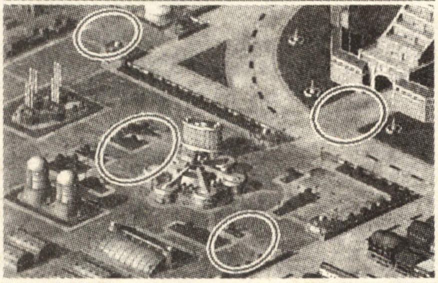
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
－	ゴーデリウス	デビッシュ	32	1500	1	5000
A	ハウザー	レンダー	22	310	1	800
A	ハウザー	ゴウ	21	310	1	800
A	カイザール＝デオ	ドリス	21	260	1	500
A	カイザール＝デオ	レシュ	20	260	1	500
A	カイザール＝デオ	キナリ	18	260	1	500
A	カイザール＝デオ	リョード	18	260	1	500



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S33 或 S48
●A→S→A→I(改・变・P)
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：敌全灭

33 心のしずく

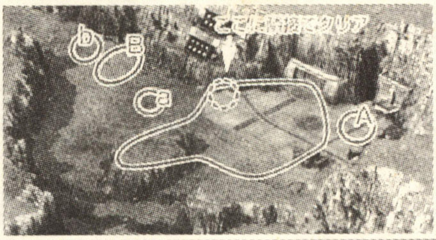
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	パルテノス	シャール	27	1250	1	5000
−	ガイオゾン	ベルンスト	28	1300	1	5000
−	レイオード	ライル	28	1200	1	5000
−	ガドラン	セル	22	380	6	700



自由感情模式→无　NEXT STAGE→S34
败北条件：トウヤ倒　●A→S→A→I(改・变)
ベルンスト机かシャール机的 HP50% 以下
胜利条件：ライル、ベルンスト、シャール倒、

34 捉える肖像

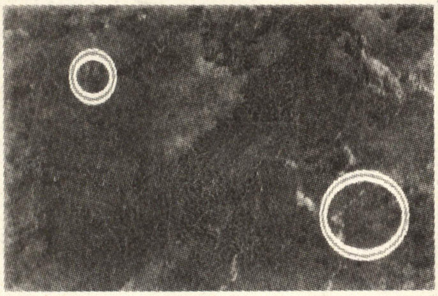
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	グランバイド	エリート兵士(ジグリム軍)	22	325	6	800
−	ヘスティア	エリート兵士(ジグリム軍)	22	280	2	600
−	ヘスティア(飛行形態)	エリート兵士(ジグリム軍)	22	280	2	600
A	グリオール	シュテイニーズ	25	410	1	1000
B	グリオール	フォレス	23	410	1	1000
B	グリオール	リーモンド	24	410	1	1000



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S35
I(改・变・P)
败北条件：セリカ乘机体倒　●A→S→A(选 1)→
邻接、シュティニーズ机的 HP30% (123) 以下
胜利条件：セリカ乘机体制御设施(エリア A)

35-A 存在の价值は

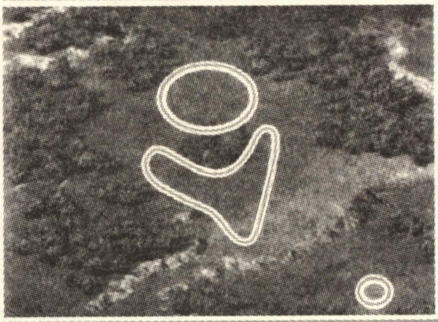
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	バージオン	シュテイニーズ	26	450	1	1500
−	グランバイド	エリート兵士(ジグリム軍)	23	325	4	800
−	ヘスティア(飛行形態)	エリート兵士(ジグリム軍)	22	280	2	600



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S36
●A→I(改・变・P)→S→A→I(变・变)
(135) 以下　败北条件：トウヤ倒
胜利条件：シュテイニーズ机的 HP30%

35-B 存在の价值は

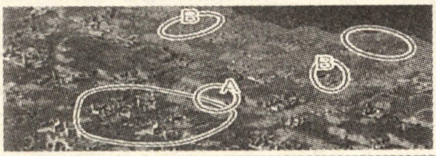
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ヴェイル・アスティン	カイン	25	520	1	2000
−	ドール	ブレイン・コア	24	350	4	700



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S36
●A→I(改・变・P)→S→A→I(变・变)
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：カイン机的 HP30% (156) 以下

36 运命の交流

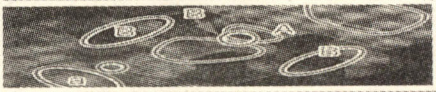
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	バゾルド	レンダー	26	340	1	900
−	バゾルド	ゴウ	24	340	1	900
−	バゾルド	ドリス	25	340	1	900
−	ハウザー	レシュ	24	310	1	800
−	ハウザー	キナリ	24	310	1	800
−	ハウザー	リョード	24	310	1	800
−	カイザール=デオ	エリート兵士(テロリスト)	22	260	3	500
−	エレアナ (ゼルバリオ付き)	レオーネ	26	1250	1	5000
A	ハウザー	エリート兵士(テロリスト)	22	310	3	800
B	ハウザー	エリート兵士(テロリスト)	23	310	4	800



自由感情模式→无　NEXT STAGE→S37
●A→S→I(改・变)
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：敌全灭

37 糸を手繰るもの

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ガドラン (パルテノス支援用)	セル	22	420	1	1000
−	ガドラン (エレアナ支援用)	セル	22	400	1	1000
−	ガドラン (ゴーデリウス支援用)	セル	22	450	1	1200
−	ガドラン (レイオード支援用)	セル	22	400	1	1000
−	ガドラン (ガイオゾン支援用)	セル	22	420	1	1000
A	ガドラン (パルテノス支援用)	セル	23	420	1	1000
A	ガドラン (エレアナ支援用)	セル	23	400	1	1000
A	ガドラン (ゴーデリウス支援用)	セル	23	450	1	1200
A	ガドラン (レイオード支援用)	セル	23	400	1	1000
A	ガドラン (ガイオゾン支援用)	セル	23	420	1	1000
B	ガドラン (パルテノス支援用)	セル	23	420	1	1000
B	ガドラン (エレアナ支援用)	セル	23	400	1	1000
B	ガドラン (ゴーデリウス支援用)	セル	23	450	1	1200
B	ガドラン (レイオード支援用)	セル	23	400	1	1000
B	ガドラン (ガイオゾン支援用)	セル	23	420	1	1000

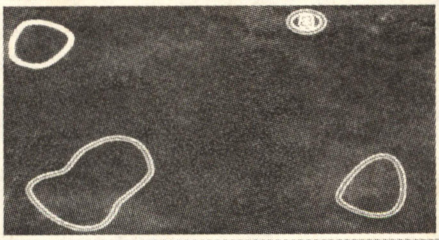


自由感情模式→无　NEXT STAGE→S38
●A(选 1～5)→S→A→I
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：ガドラン全灭

38 断ち切れぬ绊

自由感情模式→有 NEXT STAGE→S39
●A(选1)→S→A→I(改・变・P)
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：カイン倒、10回合我方不持フェイズ

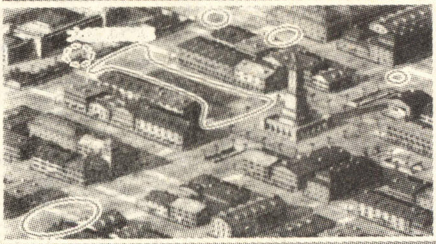
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	ダーガ	洗脳兵士(ジグリム軍)	20	390	6	1000
—	ヴェイル・アスティン	カイン	27	520	1	2000
—	ドール	ブレイン・コア	25	350	4	700
—	バレシオス	グロウスター	27	720	1	5000
—	グリオール	フォレス	26	410	1	1000
—	グリオール	リーモンド	27	410	1	1000



39 人であるということ

自由感情模式→有 NEXT STAGE→S41
●A→S→A→I(改・变・P)
败北条件：レストかトウヤ倒、时限爆弹起动后トウヤ以外ガシュテイニーズ倒
胜利条件：シュテイニーズ机的时限爆弹起动后、トウヤがシュテイニーズ倒

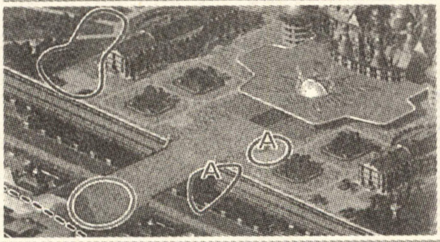
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	デロウガ<ヴァレス機>	ヴァレス	34	380	1	1000
—	キンバイト<ジョノ機>	ジョノ	30	350	1	1000
—	キンバイト<ヴェル機>	ヴェル	28	350	1	1000
—	ダーガ	エリート兵士(ジグリム軍)	27	390	6	1000
—	グランバイト	エリート兵士(ジグリム軍)	26	325	3	800
—	バージオン	シュテイニーズ	33	450	1	1500



40 曙の终焉

自由感情模式→无 NEXT STAGE→S41
●A→S→I(变)
败北条件：我方全灭
胜利条件：敌全灭、レンダー倒

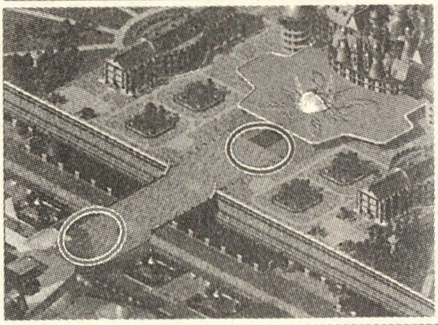
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	バゾルド	レンダー	30	340	1	900
—	バゾルド	ゴウ	29	340	1	900
—	ハウザー	キナリ	27	310	1	800
—	ハウザー	リョード	27	310	1	800
—	ガドラン(ノーマル)	セル	26	380	5	700
A	ガドラン(ノーマル)	セル	26	380	5	700



41 果たされぬ约束

自由感情模式→有 NEXT STAGE→S42
●S→A→I(改・变・P)
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：カイン倒

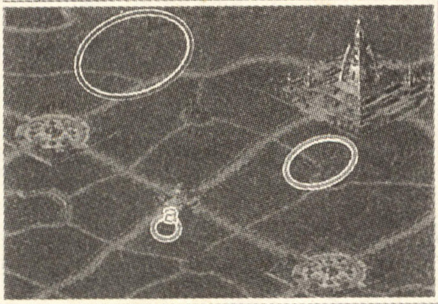
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	ヴェイル・アスティン	カイン	30	520	1	2000
—	ドール	ブレイン・コア	28	350	4	700



42 父と娘と……

自由感情模式→无 NEXT STAGE→S43
●A→S→A(选1选2选3选4)→I(改・变)
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：ライル倒

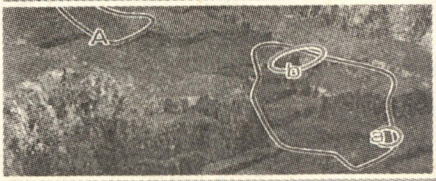
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
—	レイオード	ライル	32	1200	1	5000
—	ガドラン(レイオード支援用)	セル	28	400	5	1000
—	ガドラン(レイオード支援用)	セル	30	400	5	1000



43 示されし场を越えて

自由感情模式→无 NEXT STAGE→S44
●A(选1选2)→S→I
败北条件：トウヤ倒、バリアー破前トウヤ以外的我方全灭
胜利条件：バリアー破后、シャール、ベルンスト、レオーネ(敌的场合)倒

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
※	エレアナ(ゼルバリオ付き)	レオーネ	31	1250	1	5000
—	ガドラン(ガイオゾン支援用)	セル	32	420	1	1000
—	ガドラン(ガイオゾン支援用)	セル	22	420	5	1000
—	ガドラン(パルテノス支援用)	セル	22	420	5	1000
A	パルテノス	シャール	32	1250	1	5000
A	ガイオゾン	ベルンスト	33	1300	1	5000
A	バゾルド	ドリス	28	340	1	900
A	ハウザー	キナリ	28	310	1	800
A	ハウザー	リョード	28	310	1	800



48 その轨迹の行く末は

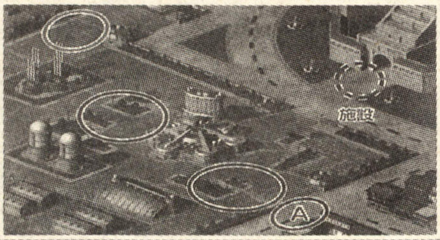
自由感情模式→无 NEXT STAGE→S49

败北条件：トウヤ倒 ●A→S→A→I(改・变)

ガドラン以外的敌设施(エリア A)邻接

胜利条件：ベルンスト机的 HP50% (650) 以下、

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	パルテノス	シャール	29	1250	1	5000
−	ガイオゾン	ベルンスト	30	1300	1	6000
−	ガドラン	セル	22	380	6	700
A	デロウガ<ヴァレス機>	ヴァレス	31	380	1	1000
A	キンバイト<ジョノ機>	ジョノ	25	380	1	1000
A	キンバイト<ヴェル機>	ヴェル	23	350	1	1000



49 不幸せな幸福

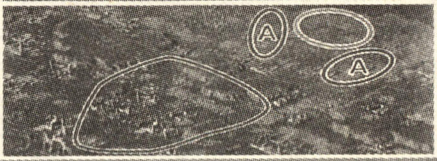
自由感情模式→无 NEXT STAGE→S50

●A→S→I(改・变)

败北条件：トウヤ倒

胜利条件：敌全灭

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	バゾルド	レンダー	25	340	1	900
−	バゾルド	ゴウ	24	340	1	900
−	バゾルド	ドリス	24	340	1	900
−	ハウザー	レシュ	23	310	1	800
−	ハウザー	キナリ	23	310	1	800
−	ハウザー	リョード	23	310	1	800
−	ハウザー	エリート兵士(テロリスト)	22	310	3	800
−	エレアナ (ゼルバリオ付き)	レオーネ	28	1250	1	5000
−	ガドラン (エレアナ支援)	セル	20	400	4	1000
A	ハウザー	エリート兵士(テロリスト)	22	310	4	800



50 この想い誰がために

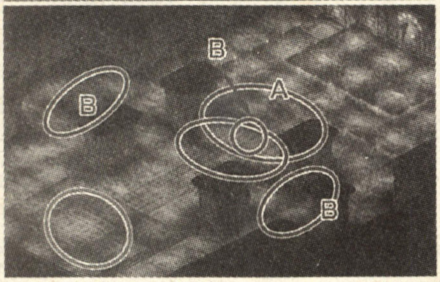
自由感情模式→无 NEXT STAGE→S51

●A(选 1～5)→S→A→I(SAVE)

败北条件：トウヤ倒

胜利条件：ガドラン全灭

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ゴーデリウス	デビッシュ	35	1500	1	5000
−	ガドラン (ゴーデリウス支援用)	セル	20	450	5	1200
A	ガドラン (ゴーデリウス支援用)	セル	21	450	5	1200
B	ガドラン (ゴーデリウス支援用)	セル	22	450	5	1200



51 断ち切れぬ绊

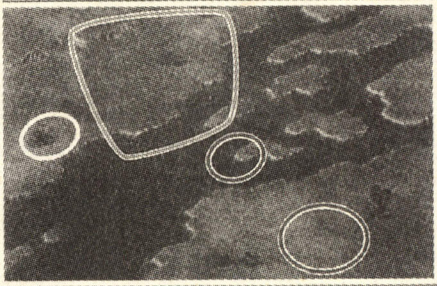
自由感情模式→无 NEXT STAGE→S52 或 53

●A(选 1)→S→A(选 2)

败北条件：トウヤ倒

胜利条件：カイン机的 HP30% (156) 以下

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ヴェイル・アスティン	カイン	27	520	1	2000
−	ドーマノン	セルグ	26	480	1	2000
−	レンバードン	洗脳兵士 (アガルティア軍)	24	460	3	1000
−	セクティ	洗脳兵士 (アガルティア軍)	24	192	2	500



52 人であるということ

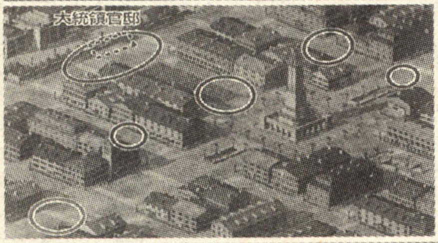
I(改・变・P) 自由感情模式→有 NEXT STAGE→S54

败北条件：トウヤ倒 ●I(改・P)→A→S→A→

起动后、トウヤがシュテイニーズ倒

胜利条件：シュテイニーズ机的时限爆弹

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ダグエル<ヴァレス機>	ヴァレス	31	480	1	1200
−	バゾルド<ジョノ機>	ジョノ	25	410	1	1200
−	バゾルド<ヴェル機>	ヴェル	23	410	1	1200
−	ダーガ	ジグリムエリート	22	390	3	1000
−	グランバイト	ジグリムエリート	22	325	4	800
−	バージオン	シュテイニーズ	33	450	1	1500



53-A 黑太子

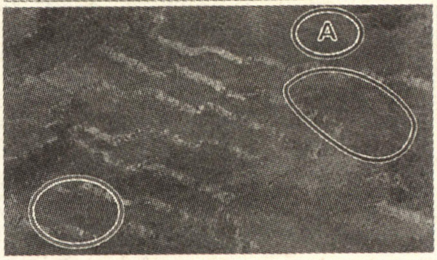
自由感情模式→无 NEXT STAGE→S53－B

●I(改)→A→S→S→A→I(改・变)

败北条件：トウヤ倒

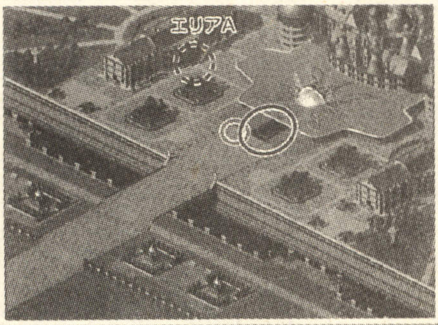
胜利条件：セルグ与ギール倒、カイン倒

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ドーマノン	セルグ	26	480	1	2000
−	グリストル	ギール	25	790	1	2000
−	レンバードン	洗脳兵士(アガルティア軍)	22	460	8	1000
A	ヴェイル・アスティン	カイン	27	520	1	2000
A	ドール	ブレイン・コア	25	350	4	700



53-B 黑太子

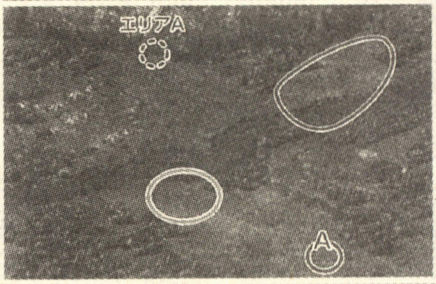
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
A	ヴェイル・アスティン	カイン	27	520	1	2000
A	ドール	ブレイン・コア	25	350	※	700



53-A　自由感情模式→无　NEXT STAGE→S54
败北条件：カイン攻击、トウヤ倒　●参照
与カイン邻接、カイン王宫(エリア A)到达
胜利条件：トウヤ人型形态的ライブレード

54 父と娘と……

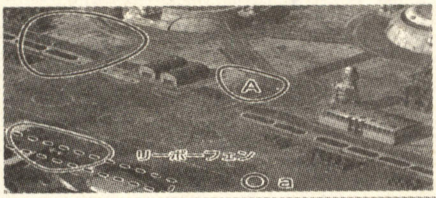
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	レイオード	ライル	30	1200	1	5000
−	ガドラン(レイオード支援用)	セル	27	400	5	1000
−	ガドラン(レイオード支援用)	セル	26	400	5	1000
A	パルテノス	シャール	29	1250	1	5000



自由感情模式→有　NEXT STAGE→S55
●A(选 1)→S→A→I(改・变・P)
败北条件：トウヤ倒、ユミール搭乗时ライル倒
胜利条件：ユミール脱出后ライル倒

55 ただ、その想いのために

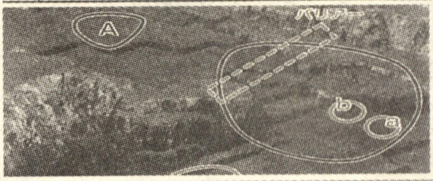
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ガイオゾン	ベルンスト	32	1300	1	5000
−	エレアナ(セルバリオ)	レオーネ	30	1250	1	5000
−	ガドラン(エレアナ支援用)	セル	27	400	5	1000
−	ガドラン(ガイオゾン支援用)	セル	28	420	5	1000
A	ダーガ	レンダー	29	390	1	1000
A	ダーガ	ゴウ	28	390	1	1000
A	ヘスティア	リョード	26	280	1	600
A	ヘスティア	キナリ	26	280	1	600



自由感情模式→无　NEXT STAGE→S56
●A→S→A(选 1)→I(改・变)
败北条件：トウヤ倒、レンダーがリーボーフェン邻接
胜利条件：レオーネ倒后、レンダー倒

56 开示されし场を越えて

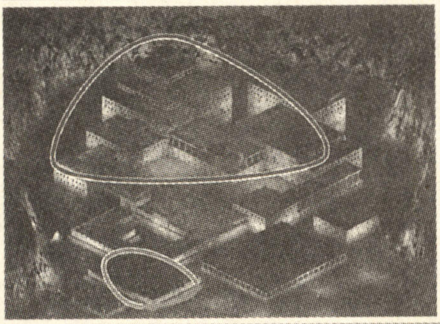
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
※	エレアナ(ゼルバリオ付き)	レオーネ	30	1250	1	5000
−	ガドラン(ガイオゾン支援用)	セル	30	420	1	1000
−	ガドラン(ガイオゾン支援用)	セル	22	420	5	1008
−	ガドラン(パルテノス支援用)	セル	22	420	5	1000
A	パルテノス	シャール	31	1250	1	5000
A	ガイオゾン	ベルンスト	32	1300	1	5000
A	ハウザー	キナリ	27	310	1	800
A	バゾルド	ドリス	27	340	1	900
A	ハウザー	リョード	27	310	1	800



自由感情模式→无　NEXT STAGE→S57
●A(选 1)→S→I)
败北条件：トウヤ倒、バリアー破前トウヤ以外我方全灭
胜利条件：バリアー破后、シャール、ベルンスト、レオーヤ倒

44&57 心、遥かに

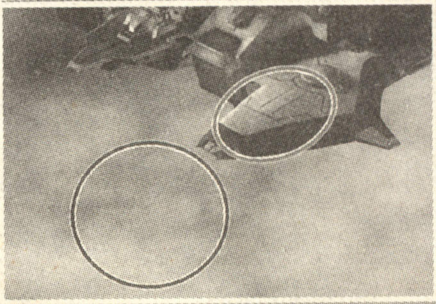
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ゴーデリウス	デビッシュ	35	1500	1	5000
−	ガドラン(ゴーデリウス支援用)	セル	30	450	10	1200



STAGE→S45 或 S58
●S→I(改)　自由感情模式→无　NEXT
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：デビッシュ倒

45&58 明日への约束

配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	パルテノス影	セル	30	1250	2	0
−	エレアナ影	セル	30	1250	2	0
−	ガドラン(ノーマル)	セル	30	380	6	700

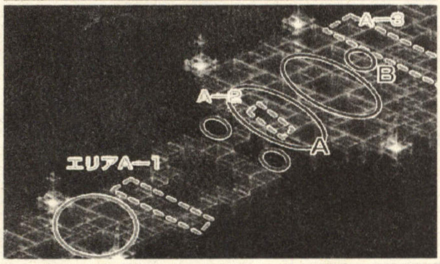


无　NEXT STAGE→S46 或 S59
●A(选 1～3)→S→I　自由感情模式→
败北条件：トウヤ倒
胜利条件：5 回合我方フェイズ不持トウヤ

46&59 彷徨の果てに

胜利条件：ライブレード(トウヤ)フィールド(エリアA)突破　败北条件：トウヤ倒
●A→S→I　自由感情模式→无　NEXT STAGE→S47 或 S60

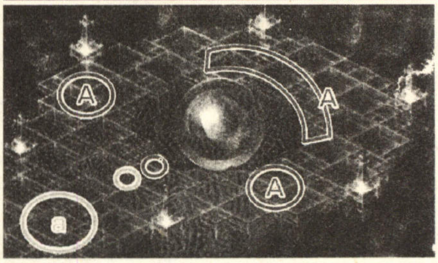
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	レイオード影	セル	28	1200	3	0
−	？（赤いレンズ）	−	1	10	1	0
−	？（青いレンズ	−	1	10	1	0
A	ガイオゾン影	セル	30	1300	2	0
B	ゴーデリウス影	セル	31	1200	1	0



47&60 それぞれの未来へ

胜利条件：声倒
败北条件：トウヤ倒
●S→ENDING
自由感情模式→无　NEXT STAGE→无

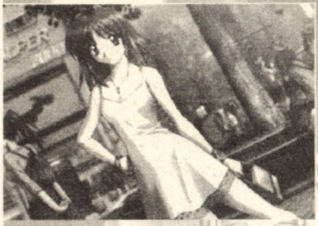
配置	机种	操作者	LV	HP	机数	资金
−	ブラックライブレード	声	40	2000	1	1000
A	エイディオン影	セル	35	1180	1	0
A	クールマリシン影	セル	35	1150	1	0
A	シーヴァリアス影	セル	35	1230	1	0
A	出撃ユニットの影※	セル	35	?	6	0



个人事件完全攻略

アイ・テンノージ





PROFILE

天王寺亚依
国籍：日本
年龄：15 岁
身高：152cm
体重：42kg
3S：B78W56H82

①"落ち入むアイ"
发生期间：S5(ルート A)
发生场所：アイの部屋
发生条件：话题 2 时一定要选择"アイを励ます"。

②"立ち直ったアイ"
发生期间：S5(ルート A)
发生场所：P パート终了时强制发生
发生条件：アイ此角色事件①没有完成时发生。

③"くっきんぐ"
发生期间：S6(前)(ルート A)
发生场所：厨房
发生条件：无

④"アイのクッキーA"
发生期间：S6(后)(ルート A)
发生场所：P パート开始时强制发生
发生条件：アイ此角色事件③选"くっきんぐ"而且事件①中选"少しは落ち着いたか?"。

⑤"果たすべき约束"
发生期间：S10(ルート B)
发生场所：厨房
发生条件：无

⑥"悲しみのアイ"
发生期间：S11(ルート B)
发生场所：アイの部屋
发生条件：无

⑦"素颜のキミに"
发生期间：S11(ルート B)
发生场所：アイの部屋
发生条件：话题 11 选择"アルフォリナについて"。

⑧"アイのクッキーB"
发生期间：S12(ルート B)
发生场所：P パート开始时强制发生
发生条件：アイ此角色事件 5 没有完成时发生。

⑨"おもいで"
发生期间：S16(A)/S18(B)
发生场所：P パート开始时强制发生
发生条件：アイ此角色事件 4 或 8 选"あいの…"或"おっ、う…"。

⑩"アイ・1"
发生期间：S16(A)/S18(B)
发生场所：展望室
发生条件：アイ此角色事件 4 或 8 选"あいの…"或"おっ、う…"。

⑪"ラレキシブルでエキサイティング"
发生期间：S16、25～/S18、32～
发生场所：パートの部屋の前。
发生条件：与アイ 2 回以上见面。

⑫"アイの读书"
发生期间：S16、25～/S18、32～
发生场所：ロビー
发生条件：与アイ路线 A4 回以上见面，路线 B5 回以上见面。

⑬"おすそわけ"
发生期间：S17(A)/S19or26(B)
发生场所：アイの部屋

发生条件:与アイ路线 A7 回以上。
⑭"ポリシー"
发生期间:S21(A)/S29(B)
发生场所:アイの部屋の前
发生条件:无
⑮"アイ・2"
发生期间:S22(A)/S30(B)
发生场所:展望室
发生条件:无
⑯"こぎゃる?"
发生期间:S25(ルート A)
发生场所:レオーネの部屋
发生条件:流程 23"孤高的来访者"前的事件中选择"わかっ…"或"しかた…"。
⑰"つたええい想い"
发生期间:S38(A)/S54(B)
发生场所:P パート开始时强制发生
发生条件:流程 36 过关后、49 过关后、アイ的好感度高的时候,并选择自由感情模式。
⑱"つたわる想い"
发生期间:S41(A)/S54(B)
发生场所:アイの部屋
发生条件:アイ此角色 17 选择"つたえたい想い"。

个人事件完全攻略
カスミ・スオウ



PROFILE
苏芳佳澄美
国籍:日本
年龄:16 岁
身高:156cm
体重:45kg
3S:B84W58H85



①"カスミの决意"
发生期间:S16(A)/S18(B)
发生场所:诊疗室
发生条件:无
②"カスミとユミール"
发生期间:S16(A)/S18(B)
发生场所:ブリッジ
发生条件:カスミ此角色事件 1 时选择"カスミの决意"。
③"カスミとの出会い"
发生期间:S16~25(17 除く)/S29、30
发生场所:カスミの部屋
发生条件:话题 13 时选择"カスミとの出会い"。
④"约束・1"
发生期间:S17or19/S26
发生场所:ブリッジ
发生条件:S17 路线 A 或 S26 路线 B 战术前的 AVG 选择"カスミを庇う"。
⑤"カスミとフェイン"
发生期间:S17or19/26
发生场所:カスミの部屋
发生条件:S17 路线 A 或 S26 路线 B 战术前的 AVG 选择"カスミを庇う"。
⑥"カスミ・1"
发生期间:S17~25/S29、30
发生场所:カスミの部屋
发生条件:アイ此角色事件 9 时选择"おもいで"。
⑦"钵合わせ"
发生期间:S21、21/S29
发生场所:P パート终了时强制发生
发生条件:カスミ此角色事件 4 时"约束・1"、事件 14"ポリシー"清关后。
⑧"ゆっくり顽张れ"
发生期间:S21~25(ルート A)
发生场所:ロビー
发生条件:无
⑨"お裁缝"
发生期间:S19、20or21/S26
发生场所:カスミの部屋
发生条件:无
⑩"カスミの裁缝"
发生期间:S19、20or21/S26
发生场所:カスミの部屋
发生条件:话题 25 时选择"カスミの裁缝"。
⑪"ただいま裁缝中"
发生期间:S19、20or21/S26
发生场所:カスミの部屋
发生条件:カスミ事件 9 时选择"お裁缝"或"それじゃ、赖む"。
⑫"お届け物"
发生期间:S19、20or21/S26
发生场所:P パート终了时强制发生
发生条件:カスミ事件 9 时选"お裁缝"或"それじ…"、10 时"カスミの裁缝"清关后。
⑬"お片付け"
发生期间:S22(ルート A)
发生场所:P パート开始时强制发生
发生条件:カスミ 3 回以上会面。
⑭"カスミの气持ち"
发生期间:S22(A)/S30(B)
发生场所:カスミ部屋
发生条件:カスミ事件 3"カスミとの出会い"清关后。
⑮"カスミ・2"
发生期间:S22~32/S30、S32
发生场所:カスミの部屋
发生条件:カスミ事件 7 清关后、カスミ事件 16 时清关后。
⑯"押し倒し事件"

发生期间:S22～32/S30、S32
发生场所:カスミの部屋
发生条件：话题24时选择“押し倒し事件のこと”。
⑰“不安”
发生期间:S32(ルート A&B)
发生场所:Pパート开始时强制发生
发生条件：カスミ此角色5回以上会见。
⑱“カスミ・3”
发生期间:S34(A)/S32(B)
发生场所:カスミの部屋
发生条件:カスミ事件14“カスミの气持ち”清关后。
⑲“ファーストキス!?”
发生期间:S34(A)/S32(B)
发生场所:カスミの部屋
发生条件：话题29时选择“ファーストキス!?”。
⑳“カスミ・4”
发生期间:S38～41/S54
发生场所:カスミの部屋
发生条件：S36清关后、S49清关后、カスミ的好感度升高、选择自由感情模式的カスミ。
㉑“告白の返事”
发生期间:S38～41/S54
发生场所:カスミの部屋
发生条件：话题33时选择“告の返事”。
㉒“守れなかった约束”
发生期间:S41(ルート A)
发生场所:展望室
发生条件:フェイン14清关后。

个人事件完全攻略

セリカ・ラニアード・メスティナ



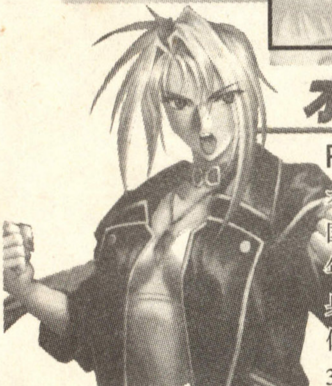


PROFILE
セリカ・ラニアード・メスティナ
国籍:アガルティア
年龄:16岁
身高:155cm
体重:43kg　3S:B82W57H82

①“もうひとつの战场”
发生期间:S5(A)/S10(B)
发生场所:第一圣灵机格纳库
发生条件:无
②“フェインの素质”
发生期间:S5(ルート A)
发生场所:第一圣灵机格纳库
发生条件:セリカ事件①“もうひとつの战场”清关后。
③“机关室での一件”
发生期间:S6(前)(ルート A)
发生场所:机关室
发生条件:无
④“セリカの气遣い”
发生期间:S6(后)/S10
发生场所:A→开始时/B→终了时强制
发生条件:セリカ1回以上出会。
⑤“アート・ウェスペル”
发生期间:S11(ルート B)
发生场所:第二圣灵机格纳库
发生条件:无
⑥“ヤマト改造计画”
发生期间:S6(后)～21/S12～26
发生场所:反眠室
发生条件:无
⑦“分析君の恐怖”
发生期间:S16(A)/S12(B)
发生场所:Pパート开始时强制发生
发生条件：セリカ事件④“セリカの4敢遣い”清关后。
⑧“お昼寝セリカ”
发生期间:S16or19、20or21/S12、26
发生场所:反眠室
发生条件：セリカ④“セリカの气遣い”清关后。
⑨“お礼”
发生期间:S16or19、20or21/S12、26
发生场所:Pパート终了时强制发生
发生条件:セリカ事件⑧时选择“お昼寝セリカ”或“部屋から毛布～”。
⑩“ただいま解析中”
发生期间:S18(ルート B)
发生场所:反眠室
发生条件:无
⑪“そこにある真实”
发生期间:S18(ルート B)
发生场所:反眠室
发生条件：话题22时选择“シグリム装兵机の部品”。
⑫“そのココロの奥は”
发生期间:S16～21/S18～26
发生场所:反眠室
发生条件:话题8时选择“理论の世界だけで…?”。
⑬“ローデイスとシスクの关系”
发生期间:S16～21/S18～26
发生场所:ロビー
发生条件：话题10时选择“ローディスとシスクの关系”。
⑭“なにげないヒトトキ”
发生期间:S16～21/S26
发生场所:ロビー
发生条件:セリカ事件13清关后。
⑮“セリカのお仕事”
发生期间:S17～21/S26

发生场所:ブリッジ
发生条件：セオカ事件⑨“お礼”清关后。
⑯“とまどいの二人”
发生期间:S22(A)/S30(B)
发生场所:シミュレータールーム
发生条件:セリカ事件12“そのココロの奥は”清关后。
⑰“本当の心/伪りの心”
发生期间:S22(A)/S30(B)
发生场所:シミュレータールーム
发生条件:セリカ事件12“そのココロの奥は”清关后、话题16时选择“3年前のあの日”。
⑱“フォルスティンに光を!”
发生期间:S32、35、38/32、51、54
发生场所:格纳库(A)/反眠室(B)
发生条件：セリカ的信赖与好感度50以上、S34的AVG时选择“わかったよ”、S32清关后。
⑲“姐弟・1”
发生期间:S34(ルートA)
发生场所:展望室
发生条件:无
⑳“姐弟・2”
发生期间:S35(ルートA)
发生场所:Pパート开始时强制发生
发生条件：セリカ事件17“本当の心/伪りの心”清关后。
㉑“梦の9段阶改造”
发生期间:S38(A)/S54(B)
发生场所:Pパート终了时强制发生
发生条件：セセリカ事件17“本当の心/伪りの心”MB清关后。
㉒“大切な气持ち”
发生期间:S39(A)/S54(B)
发生场所:セリカの部屋
发生条件:セリカ事件17见上、ENDING条件清关,S54时选择“声をかける”。

个人事件完全攻略



オーレリィ・パンダボアヌ

PROFILE
オレリィ・パンダボアヌ
国籍:法国
年龄:19岁
身高:162cm
体重:45kg
3S:B86W55H85



オーレリィ
①“オーレリィの意外な一面”
发生期间:S16~(A)/S18(B)
发生场所:Pパート开始时强制发生
发生条件:S6(A)/S13(B)AVG选择肢时选择“声をかける”。
②“ヤマト拉致事件?”
发生期间:S16~(A)/S18~(B)
发生场所:Pパート开始时强制发生
发生条件:S6(A)/S13(B)AVG选择肢时选择“あめとく”。
③“憧れと户惑い”
发生期间:S16~/S18~S30
发生场所:格纳库连络通路
发生条件:オーレリィ事件②“ヤマト拉致事件?!”清关后。
④“かつての出来事”
发生期间:S16~/S26~30
发生场所:オーレリィの部屋
发生条件：オーレリィ事件③清关后、オーレリィ事件⑦清关后。
⑤“泪のワケ”
发生期间:S16~/S26~30
发生场所:3Fエレベーター前
发生条件：オーレリィ事件⑦清关后、オーレリィ事件⑧清关后。
⑥“强さと弱さ”
发生期间:S16~/S26~30
发生场所:Pパート终了时强制发生
发生条件:オーレリィ事件③“憧れと户惑い”清关后。
⑦“かつてのオーレリィ”
发生期间:S16~/S26~30
发生场所:オーレリィの部屋
发生条件：话题23时选择“かつてのオーレリィ”。
⑧“アタシの问题”
发生期间:S20~22/S26~30
发生场所:3Fエレベーター前
发生条件：话题15时选择“オーレリィの泪の理由”。
⑨“オーレリィの失恋”
发生期间:S25~/S29~S52
发生场所:Pパート开始时强制发生
发生条件：クロビス事件2、选择肢时选择“もちろん、仲间以上的存在~”或“…本当は仲间以上に~”。
⑩“オーレリィ”
发生期间:S25~/S30~S54
发生场所:厨房
发生条件:オーレリィ事件9清关后。
⑪“オーレリィの手料理”
发生期间:S34/S32~54
发生场所:Pパート开始时强制发生
发生条件:オーレリィ事件⑩“オーレリィ”清关后。
⑫“故乡”
发生期间:S38~/S51~54
发生场所:オーレリィの部屋

发生条件:オーレリィ事件11“オーレリィの手料理”清关后。
⑬“オーレリィの气配?”
发生期间:S39~/S51~54
发生场所:格纳库
发生条件:オーレリィ事件清关后、ENDING条件的⑤(A、B共通)的场合。
⑭“お互いの距离”
发生期间:S39、41/S52、54
发生场所:オーレリィの部屋
发生条件:话题35时选择“孤儿院のこと”。
⑮“素直になれない今”
发生期间:S39、41/S52、54
发生场所:トウヤの部屋の真横
发生条件:オーレリィ事件12清关后、オーレリィ事件14清关后。
⑯“オワレリィ发见”
发生期间:S39、41/S52、54
发生场所:格纳库
发生条件:オーレリィ事件13“オーレリィの气配”清关后。

个人事件完全攻略

ユミール・エアル・クラシオ





PROFILE
ユミール・エアル・クラシオ
国籍:アガルティア
年龄:29岁
身高:161cm
体重:48kg
3S:B90W59H88

①“ブリッジのユミール・1”
发生期间:S5(A)/S10(B)
发生场所:ブリッジ
发生条件:无
②“リーボーフェンの方タ”
发生期间:S5(A)/S10(B)
发生场所:ブリッジ
发生条件:ブリッジ其他事件发生的场合。
③“ユミールのちから~前期~”
发生期间:S5、6/S10、12
发生场所:?
发生条件:话题5时选择“ユミールの能力”。
④“エルート”
发生期间:S5、6/S10、12
发生场所:ブリッジ
发生条件:话题1时选择“一等学士主席”。
⑤“ユミールのお仕事”
发生期间:S6(后)(ルートA)
发生场所:ブリッジ
发生条件:无
⑥“ブリッジのユミール・2”
发生期间:S6(后)/S12
发生场所:ブリッジ
发生条件:ユミール事件①“ブリッジのユミール・1”清关后。
⑦“ユミールの苦手なこと”
发生期间:S6(后)/S12
发生场所:厨房
发生条件:无
⑧“期待という重压”
发生期间:S6(后)/S10~S12
发生场所:ブリッジ
发生条件:话题3时选择“期待されるのが苦手な理由”。
⑨“强行措置”
发生期间:S16(A)/S11(B)
发生场所:诊疗室
发生条件:无
⑩“ユミールのちから~后期~”
发生期间:S16~/S18~
发生场所:ブリッジ
发生条件:话题5时选择“ユミールの能力”。
⑪“强行措置。そのあと”
发生期间:S16(A)/S11(B)
发生场所:Pパート终了时强制发生
发生条件:ユミール事件⑨“强行措置”清关后。
⑫“うたたね”
发生期间:S20、21/S12
发生场所:作战室
发生条件:无
⑬“ユミール倒れる!?・1”
发生期间:S22(A)/S18(B)
发生场所:ユミールォの部屋
发生条件:ユミール事件12、ユミール事件11清关后。
⑭“お见舞い・1*”
发生期间:S22(A)/S18(B)
发生场所:诊疗室(A)/病室(B)
发生条件:ユミール事件13“ユミール倒れる!?・1”清关后。
⑮“お见舞い・1”
发生期间:S22(A)/S18(B)
发生场所:诊疗室(A)/病室(B)
发生条件:话题28时选择“ユミールのお见舞い”。
⑯“ユミール倒れる!?・2”
发生期间:S29(ルートB)
发生场所:作战室の上の廊下
发生条件:ユミール事件15时选择“もうちょっとユミール”。

⑰"お见舞い・2※"
发生期间:S25(A)/S29(B)
发生场所:诊疗室(A)/病室(B)
发生条件:无

⑱"お见舞い・2"
发生期间:S25(A)/S29(B)
发生场所:诊疗室(A)/病室(B)
发生条件:话题30时选择"ユミールのお见舞い2"。

⑲"火に油"
发生期间:S34(A)/S30(B)
发生场所:ユミールの部屋
发生条件:ユミール事件15"お见舞い・1"清关后。

⑳"シスクの特训"
发生期间:S35(A)/S32(B)
发生场所:厨房
发生条件:ユミール事件19时选择"火に油"或"家庭的な人"。

㉑"ユミーの决意・1"
发生期间:S38(A)/S30(B)
发生场所:第一圣灵机格纳库
发生条件:ユミール事件18选择"手を握る"。

㉒"ユミールの决意・2"
发生期间:S39(A)/S32(B)
发生场所:ユミールの部屋
发生条件:ユミール事件21"ユミールの决意・1"清关后。

㉓"气持ちのこもった赠り物"
发生期间:S4(ルート A)
发生场所:Pパート开始时强制发生
发生条件:ユミール事件20"シスクの特训"清关后。

㉔"ユミール"
发生期间:S54(ルート B)
发生场所:ユミールの部屋
发生条件:无

㉕"本当の强さ"
发生期间:S54(ルート B)
发生场所:ユミールの部屋
发生条件:话题36时选择"ライルのこと"。

个人事件完全攻略

レオーネ・デビッシュ



PROFILE
レオーネ・デビッシュ
国籍:アガルティア
年龄:16岁
身高:162cm
体重:51kg
3S:B87W60H88



①"リーボーフェン观光案内"
发生期间:S22(ルート A)
发生场所:Pパート开始时强制
发生条件:无

②"野生への野性"
发生期间:S22(ルート A)
发生场所:厨房
发生条件:无

③"レオーネの部屋"
发生期间:S25(ルート A)
发生场所:レオーネの部屋
发生条件:S23的AVG流程选择肢时选择"しかたねぇなぁ…"。

④"野性の证明"
发生期间:S25(ルート A)
发生场所:Pパート终了时强制发生
发生条件:无

⑤"レオーネの迷い"
发生期间:S32(ルート A)
发生场所:Pパート终了时强制发生
发生条件:レオーネ事件③"レオーネのお部屋"清关后。

⑥"信じていいかな"
发生期间:S38(ルート A)
发生场所:レオーネの部屋
发生条件:S23时选择"しかたねぇなぁ……"、S36时攻击ライブレード与エレアナ。

⑦"变调・1"
发生期间:S39(ルート A)
发生场所:Pパート开始时强制发生
发生条件:S39时选择"レオーネをパートナー"。

⑧"变调・2"
发生期间:S39(ルート A)
发生场所:Pパート终了时强制发生
发生条件:レオーネ⑦"变调・1"清关后。

⑨"おもいで"
发生期间:S41(ルート A)
发生场所:レオーネの部屋
发生条件:レオーネ事件⑥时选择"信じていいかな?"或"もちろん"。

⑩"变调・3"
发生期间:S41(ルート A)
发生场所:食堂
发生条件:レオーネ事件⑨"おもいで"清关后。

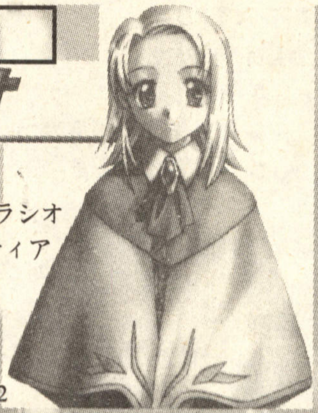
⑪"变调・4"
发生期间:S41(ルート A)
发生场所:Pパート终了时强制发生
发生条件:レオーネ⑩"变调③"清关后。

个人事件完全攻略

メルヴィ・クラシオ



PROFILE
メルヴィ・クラシオ
国籍：アガルティア
年龄：12岁
身高：139cm
体重：30kg
3S：B68W49H72



①"はじみての访问"
发生期间：S34(ルートA)
发生场所：メルヴィの部屋
发生条件：无

②"努力する天才"
发生期间：S34(ルートA)
发生场所：第二圣灵机格纳库
发生条件：S34"狂える肖像"战术后、选择肢时选择"わかったよ"。

③"迷子のメルヴィ"
发生期间：S35(ルートA)
发生场所：格纳库连络通路
发生条件：S34"狂える肖像"战术后、选择肢时选择"わかったよ"。

④"メルヴィを探せ!"
发生期间：S35(ルートA)
发生场所：Pパート终了时强制发生
发生条件：メルヴィ事件③"迷子のメルヴィ"清关后。

⑤"乙女の悩み?"
发生期间：S38、39、41(A)
发生场所：メルヴィの部屋
发生条件：S34后、メルヴィ选择"わかったよ",S36后、好感度高、其他后选择"いいよ"。

⑥"メルヴィとゲンのお扫除"
发生期间：S38、39、41(A)
发生场所：舰长室
发生条件：メルヴィ事件"乙女の悩み?"清关后。

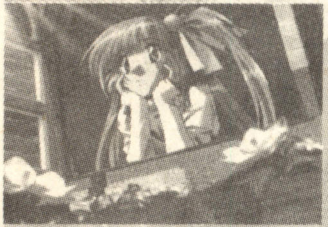
⑦"さぁ大变だ!"
发生期间：S38、39、41(A)
发生场所：舰长室
发生条件：话题34时选择"舰长室の扫除"。

⑧"舰长の粋なはからい"
发生期间：S38、39、41(A)
发生场所：Pパート终了时强制发生
发生条件：メルヴィ事件⑦"さゃ大变だ!"清关后。

⑨"メカヴィの素质"
发生期间：S38、39、41(A)
发生场所：食堂
发生条件：S24战术或メリッサ与シィウチェン战斗后，バインダーガ撤退。

个人事件完全攻略

クルル・バーグリー



PROFILE
クルル・バーグリー
国籍：ジグリム
年龄：12岁
身高：142cm
体重：33kg
3S：B76W50H78



①"クルルとセリカ"
发生期间：S 29(ルートB)
发生场所：第一圣灵机格纳库
发生条件：无

②"セリカのレクチャー"
发生期间：S29(ルートB)
发生场所：第一圣灵机格纳库
发生条件：话题31时选择"セリカのレクチャー"。

③"亲のツトメ"
发生期间：S29(ルートB)
发生场所：Pパート终了时强制发生
发生条件：クルル事件②"セリカのレクチャー"清关后。

④"密航"
发生期间：S30(ルートB)
发生场所：空调制御室
发生条件：无

⑤"クルルのお部屋"
发生期间：S32(ルートB)
发生场所：クルルの部屋
发生条件：无

⑥"クルルのお裁缝"
发生期间：S51~(ルートB)
发生场所：トウヤの部屋
发生条件：S49后クルル的好感度高选择"そんなん~""わかった~"。カスミ事件10、12清关后。

⑦"クルルの策略"
发生期间：S54(ルートB)
发生场所：3Fエレベーター里通路
发生条件：S49后クルル的好感度高，"そんなんじゃ~"继续选择"…わかったよ~"。

个人事件完全攻略

クロビス・カミリオン



PROFILE　クロビス・カミリオン

国籍:ブラジル　年龄:30 岁　身高:191cm　体重:97kg

①"クロビスの苦手なもの"
发生期间:S5(A)/S10(B)
发生场所:クロビスの部屋
发生条件:无

②"オーレリィとクロビスの关系"
发生期间:S19、200 或 21～/S29、30
发生场所:クロビスの部屋
发生条件:话题 26 时选择"オーレリィとクロビスの关系"。

③"遭遇"
发生期间:S19、20 或 21～/S26、29
发生场所:3F 通路
发生条件:クロビス事件②选择"もち～",选择后选择"…本当は～"。

④"レッスン"
发生期间:S19、20 或 21～/S18、26～32
发生场所:クロビスの部屋
发生条件:无

⑤"极上のテクニック"
发生期间:S19、20 或 21～/S26～
发生场所:クロビスの部屋
发生条件:话题 27 时选择"クロビスのレッスン"。

⑥"アボ用のお相手"
发生期间:S21～(ルート A)
发生场所:クロビスの部屋
发生条件:话题 20 时选择"ヤボ用のお相手"。

アーサー・ヌコモ



PROFILE　アーサー・ヌコモ

国籍:ジンバブエ　年龄:25 岁　身高:181cm　体重:75kg

①"そこはかとなく"
发生期间:S5(A)/S10(B)
发生场所:アーサーの部屋
发生条件:无

②"读书家のアーサー・1"
发生期间:S16～/S18～
发生场所:アーサーの部屋
发生条件:无

③"读书家のアーサー・2"
发生期间:S16～/S26～
发生场所:ロビー
发生条件:无

④"アーサーの才能"
发生期间:S16～/S18～S32
发生场所:アーサーの部屋
发生条件:话题 9 时选择"アーサーの才能"。

⑤"心の绊"
发生期间:S16～/S26～32、54
发生场所:アーサーの部屋
发生条件:话题 17 时选择"アーコーの家庭の事情"。

⑥"アーサーの长话"
发生期间:S25(ルート A)
发生场所:食堂
发生条件:无

⑦"长话"
发生期间:S16～/S18、29～32、54
发生场所:アーサーの部屋、ロビー
发生条件:话题 19 时选择"读书のこと"。

个人事件完全攻略

フェイン・ジン・バリオン



PROFILE　フェイン・ジン・バリオン

国籍:アガルティア　年龄:18 岁　身高:176cm　体重:70kg

①"ミレオンの故障"
发生期间:S5(ルート A)
发生场所:フェインの部屋
发生条件:话题 6 时选择"ミレオンの故障"。

②フェイン・1"
发生期间:S10(ルート 10)
发生场所:第一精灵机格纳库
发生条件:セリカ事件①"もうひとつの战场"清关后。

③"いろいろなお话"
发生期间:S10(ルート B)
发生场所:第一圣灵机格纳库
发生条件:フェイン事件②时选择话题 12"フェイン・1"。

④"骑士の心得"
发生期间:S10(ルート B)
发生场所:第二圣灵机格纳库
发生条件:フェイン事件②时选择话题 12"フェイン・1"。

⑤"银の骑士レデュース"
发生期间:S10(ルート B)
发生场所:第一精灵机格纳库
发生条件:フェイン事件②时选择话题 12"フェイン・1"。

⑥"热血バカ"
发生期间:S12(ルート B)
发生场所:第一圣灵机格纳库
发生条件:无
⑦"トレーニング"
发生期间:S5～/S18～32
发生场所:フェインの部屋
发生条件:无
⑧"ただいま研究中"
发生期间:S6～/S26、S29
发生场所:フェインの部屋
发生条件:无
⑨"トレーニング　トレーニング!"
发生期间:S6(后)～/S18～
发生场所:フェインの部屋
发生条件:话题7时选择"トレーニング"。
⑩"俺の圣灵机ぃ～"
发生期间:S18(ルート B)
发生场所:格纳库
发生条件:无
⑪"思い迁み"
发生期间:S16(A)/S18(B)
发生场所:第一圣灵机格纳库
发生条件:无
⑫"分析君の一件"
发生期间:S16(A)/S18(B)
发生场所:フェインの部屋
发生条件:话题21时选择"分析君の一件"。
⑬"研究成果发表"
发生期间:S19、20或21～/S26、29、30
发生场所:エレベーター内
发生条件:フェイン事件"清关后、エレベーター时1/13确率发生。
⑭"フェイン・2)
发生期间:S41(ルート A)
发生场所:Pパート开始时强制发生
发生条件:S36清关后、カスミ的好感度提高、选择自由感情模式。
⑮"フェイン・3"
发生期间:S41
发生场所:Pパート终了时强制发生
发生条件:フェイン事件14清关后、カスミ22"守れなかった约束"清关后。

个人事件完全攻略

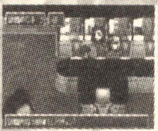
コォウ・シィウチェン＆メリッサ・グールド



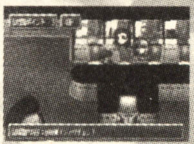


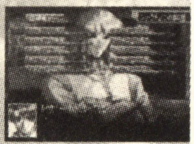
PROFILE　郭秀健
国籍:中国　年龄:23岁　身高:177cm　体重:73kg

PROFILE　メリッサ・クールド
国籍:オーストラリア
年龄:21岁
身高:169cm　体重:69kg



①"锻炼・1"
发生期间:S16～(A)/S18～(B)
发生场所:シィウチェンの部屋
发生条件:无
②"锻炼・2"
发生期间:S34～(A)/S30～(B)
发生场所:シィウチェンの部屋
发生条件:メリッサ成为仲间。
③"二人の战士・1"
发生期间:S16～(A)/S18～(B)
发生场所:シィウヂェンの部屋
发生条件:话题14时选择"锻炼"。
④二人の战士・2"
发生期间:S34～(A)/S30～(B)
发生场所:シィウチェンの部屋
发生条件:メリッサ成为仲间,话题14时选择"锻炼"。





个人事件完全攻略

デロック・ジン・エイカク



PROFILE　デロック・ジン・エイカク
国籍:リンバーク　年龄:25岁
身高:182cm　体重:137kg

①"消えたデロック"
发生期间:S5(A)/S10(B)
发生场所:デロックの部屋
发生条件:无
②"偶然の故障"
发生期间:S5～/S12～
发生场所:4Fエレベーター
发生条件:4Fエレベーター时1/7确率发生。
③"激レア"
发生期间:S6(前)～/S12～
发生场所:Pパート终了时强制发生
发生条件:デロック事件②时选择"偶然の故障"或"いいぜ"。

④"デロックとの交流?"
发生期间:S6(后)~/S18~
发生场所:デロックの部屋
发生条件:デロック事件③清关后。
⑤"あまり役にたたないけど……"
发生期间:S6(后)~/S18~
发生场所:デロックの部屋
发生条件:デロック事件③"激レア"清关后。



ガボン・ジン・ボレイショ

个人事件完全攻略

PROFILE　ガボン・ジン・ボレイショ
国籍:アガルティア　年龄:58 岁
身高:169cm　体重:64kg

①"本日开店ガボン诊疗室
发生期间:S5(A)/S10(B)
发生场所:诊疗室
发生条件:无
②"惨剧の后に"
发生期间:S11(ルート B)
发生场所:诊疗室
发生条件:无

个人事件完全攻略

ミヤスコ・ジニア・ブランブレ



PROFILE　ミヤスコ・ジニア・ブランブレ
国籍:ジグリム　年龄:23 岁
身高:162cm　体重:48kg

①"おもてなし"
发生期间:S25(A)/S29(B)
发生场所:ミヤスコの部屋
发生条件:ユミール事件 18"お见舞い・2"清关后。
②"刻印"
发生期间:S32 ルート A&B)
发生场所:ミヤスコの部屋
发生条件:无
③"秘密"
发生期间:S32(ルート A&B)
发生场所:展望室
发生条件:ミヤスコ事件②"刻印"清关后。
④"烙印"
发生期间:S32(ルート A&B)
发生场所:展望室
发生条件:话题 32 时选择"ミヤスコの首のアザ"。



シスク・テオラ・レトレス

个人事件完全攻略

PROFILE　シスク・テオラ・レトレス
国籍:アガルティア　年龄:20 岁
身高:153cm　体重:36kg

①"触らぬ神に……"
发生期间:S16(A)/S18(B)
发生场所:厨房
发生条件:无
②"再生"
发生期间:S16 或 19/S26
发生场所:厨房(シスク)
发生条件:无
③"ある种、异空间……"
发生期间:S20 或 21、22、25/S29、30
发生场所:シスクの部屋
发生条件:セリカ事件 13 清关后。
④"シスクの过去"
发生期间:S20、21、22、25/S29、30
发生场所:シスクの部屋
发生条件:话题 18 时选择"シスクの过去"。

个人事件完全攻略

ロザリー・テオラ・メルセーヌ



PROFILE　ロザリー・テオラ・メルセーヌ
国籍:アガルティア　年龄:17 岁
身高:151cm　体重:42kg

①"男の决意"
发生期间:S32(ルート A)
发生场所:ロザリーの部屋
发生条件:S32 的战斗时ゲン不能被击坠。
②"トルティ"
发生期间:S41(ルート A)
发生场所:厨房
发生条件:S39 的战斗、ゲン与ヴァレス 2 回战斗。
③"おかえりなさい"
发生期间:S41(ルート A)
发生场所:诊疗室前
发生条件:ロザリー事件②"トルティ"清关后。

游戏中所有角色的全部数值一览表

プレイヤーサイドの操者

名前	近接	间接	防御	命中	回避	プラーナ
アーサー・ヌコモ	78	76	60	52	52	46
アイ・テンノージ	68	72	53	43	46	48
オーレリィ・パンダボアヌ	75	82	56	48	50	48
カスミ・スオウ	45	54	45	38	32	47
クルル・バーグリー	53	55	42	42	44	20
クロビス・カミリオン	75	84	62	55	48	45
ゲンズバリオレッド・メルセーヌ	52	53	40	33	52	30
コオウ・シイウチエン	86	72	74	63	56	47
セリカ・ラニアード・メスティナ	48	52	43	32	36	27
トウヤ・カザミ	72	74	66	53	52	50
フェイン・ジン・バリオン	82	68	58	52	50	40
メリッサ・グールド	77	80	57	50	48	45
メルヴィ・クラシオ	51	56	41	42	44	26
ユミール・エアル・クラシオ	42	48	40	28	28	10
レオーネ・デビッシュ	94	88	82	72	68	33

プレイヤーサイド以外の操者

名前	近接	间接	防御	命中	回避	プラーナ
ヴァルガ・ソルマ	104	100	92	78	76	43
ヴァレス・ブライアー	105	103	95	83	76	29
ヴェル・ドレスナ	86	72	62	58	58	27
エリート兵士(ジグリム军)	70	70	60	50	48	18
エリート兵(テロリスト)	70	70	60	48	48	15
カイン・イスファンデイル	83	78	70	60	62	33
ガリュード・バ・バラッツエン	108	103	98	80	77	34
ガルナ・ジン・ノーマ	69	72	57	52	46	15
ギール・ジン・ディアル	68	64	55	40	42	30
キナリ・ソクナ	60	63	55	41	41	20
グラード・バーグリー	98	95	88	78	75	35
ナガレク・グロウスター	74	72	67	48	47	32
ゴウ・ブランケット	73	71	64	51	48	31
声	109	108	113	89	87	35
シエル・レン・バラッツエン	82	80	72	64	68	32
シャール・デビッシュ	86	97	84	70	72	30
シュテイニーズ・ファルモア	95	85	78	75	72	27
ジョノ・ボンドレー	72	88	74	63	57	30
洗脑兵士(アガルテイア军)	75	72	60	48	46	20
洗脑兵士(ジグリム军)	72	75	60	48	46	20
セル(タイプ1)	70	70	70	48	43	0
セル(タイプ2)	75	70	70	50	46	0
セル(タイプ3)	70	75	70	50	46	0

游戏中所有角色的全部数值一览表

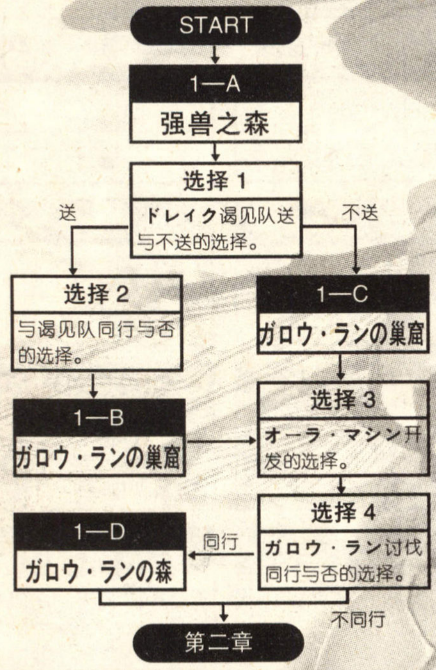
角色	近接	间接	防御	命中	回避	ブラーナ
セルグ・ジン・ボイヤード	76	73	62	52	48	33
バルアミークイーン(第二形态)	80	77	68	62	55	0
ヨアニス・レイドマン	60	62	52	40	46	25
レンダー・フォート	84	82	72	65	62	27
队长(ジグリム军)	75	75	65	55	55	18
バルアミーノーブル	75	70	60	54	46	0
ライル・エンロード	96	90	80	76	73	33
ローデイス・ラング・メスティナ	74	76	64	54	47	33
タイロン・レン・アースダルアー	88	70	73	63	60	30
フォレス・ミシュアル	64	65	56	46	48	29
リーモンド・ダライム	75	73	63	56	52	25
?(赤いレンズ)	0	0	0	0	0	0
バフレッド・デビッシュ	106	105	100	43	46	48
部下(テロリスト)	65	65	50	40	40	12
リシュナ(マナ・エルア)	100	103	90	80	82	39
?(青いレンズ)	0	0	0	0	0	0
テロリスト	60	60	50	37	37	12
ブレイン・コア	70	70	60	52	48	0
リョード・バークル	63	60	55	42	40	19
?(ジグリム军)	60	60	50	40	38	16
ドリス・ベンフィス	78	85	76	62	62	19
ベイオ・ダングル	62	62	54	42	42	24
レイフォン・ラング・マクソード	102	105	94	82	75	40
?(ブラックライブレード)	60	60	40	38	38	15
谜の人物	62	62	54	42	42	24
兵士(ジグリム军)	60	60	50	40	38	16
レオーネ(洗脑)	90	95	82	72	68	33
随机(ブラックライブレード)	78	78	52	42	42	15
バーキン・ガッシュ	66	61	52	44	37	20
兵士(ヨーク军/♀)	60	60	50	36	36	16
レシュ・ランカク	65	63	54	43	39	25
随机(ブラックライブレード)	99	97	76	75	74	30
バルアミー	62	58	52	38	35	0
兵士・(ヨーク军/♂)	60	60	50	36	36	15
レスト・ジン・ベニッシュ	96	94	85	72	74	31
随机(ブラックライブレード)	68	66	48	35	68	12
バルアミークイーン	70	77	65	58	40	0
ベルンスト・ビューロー	92	92	86	74	70	31
レデュース・レン・クロムハーツ	87	88	82	65	63	31
?(无人)	0	0	0	0	0	0

聖戦士ダンバイン ～聖戦士伝説～

圣战士聖拜因 ~圣战士传说

机种:PS	厂商:BANDAI	类型:S・RPG
媒体:CD-ROM	发售日:发售中	

第1章　マシン胎动　—共通路线—



选择1

ア国国境附近ガロウ・ラン出现，事前送出谒见队非常重要。这里的选择都是单纯的分歧，不会影响ドレイク会见。

选择2

与谒见队同行可与ドレイク会见，此外没有什么变化，没有特别重要的选择肢。

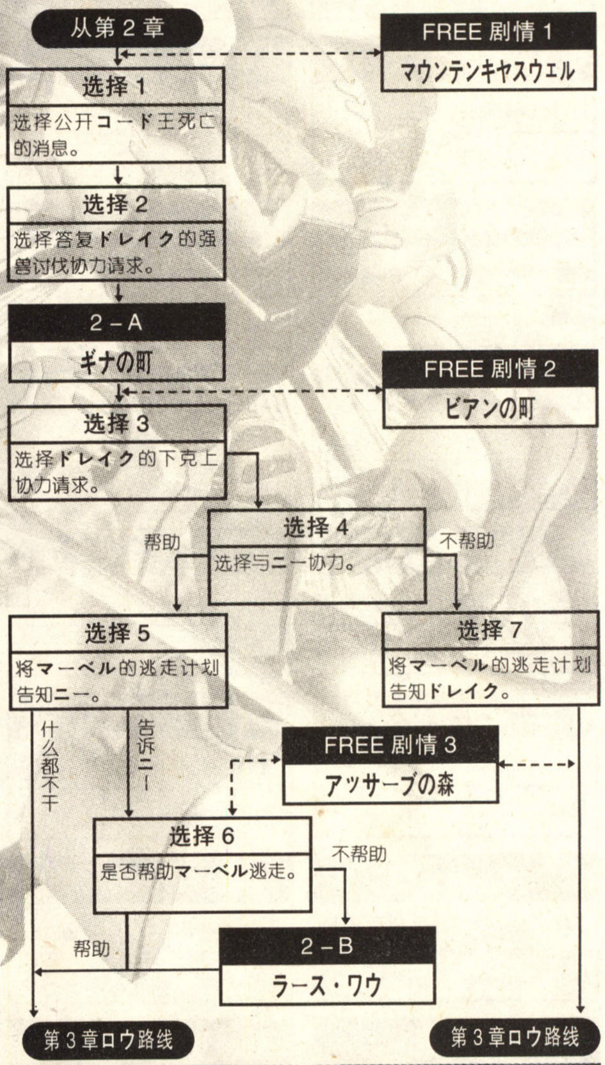
选择3

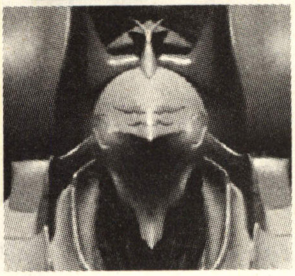
能开发所有オーラ・マシン机体，为了得到オーラ机体，必须要选择"开发する"，第2章开始原创オーラバトラー、アルダム开发成为可能。アルダム是中盘以前主力的高性能オーラ机体。

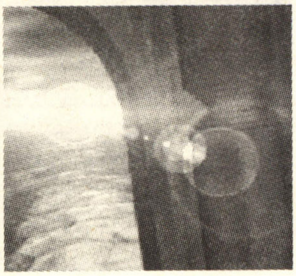
选择4

同行获得资金与经验值，ドレイク值减2。

第2章　圣战士们　—共通路线—







选择 1

隐瞒王死亡的消息ドレイク值+1,如果公布+2。

选择 2

不管选任何选项,结局都必须击退强兽,然而自率援军可增加ドレイク值2点。

选择 3

此项选择,ドレイク值0以下不会发生,不管如何选择此时路线不会变。ドレイク值会因"合力いたしましょう"+10,"なんとまた答えできません"无变化,"闻かなかったことに"-10。

选择 4

这项选择将决定3章以后的路线,カオス路线还有几次机会移回至ロウ路线,但到达ロウ路线便不能转移到カオス路线。

选择 5

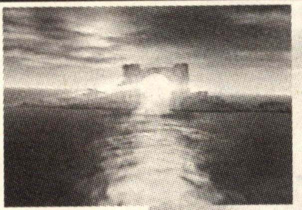
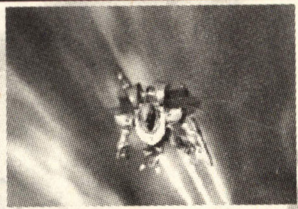
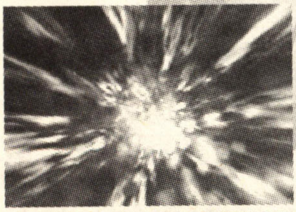
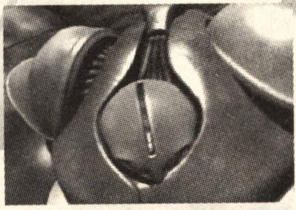
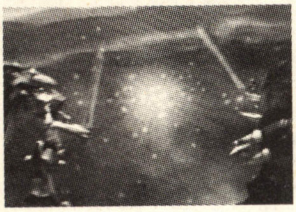
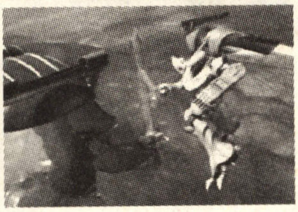
无论如何脱走计划都能成功,然而进入ロウ路线,选择不协力ドレイク值-3。

选择 6

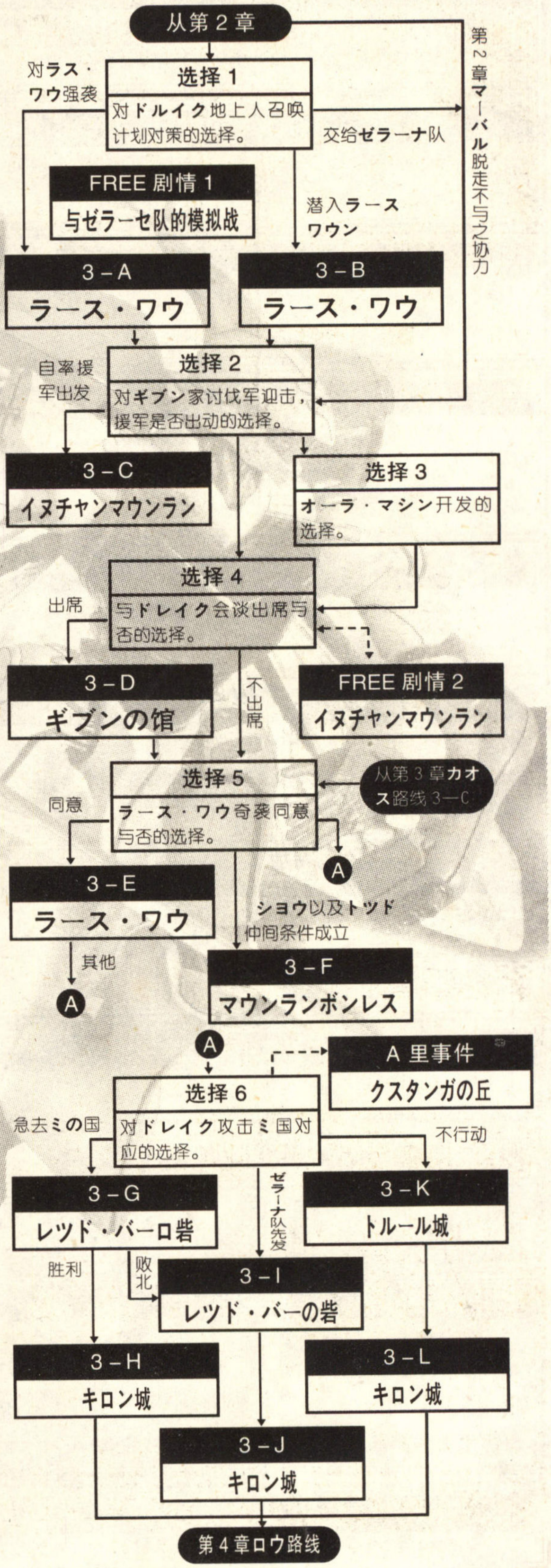
此处如果不选择"协力すふ",第3章トッド与カマク不会仲间,ドレイク值-10。

选择 7

マーベル必然脱走而成为ゼラーナ队成员。向ドレイク传答脱走计划,ドレイク值+2。

第3章 天与地 —ロウ路线—



选择 1

ラース・ワウ潜入，トッド与トカマク仲间的可能性产生。ラース・ワウ强袭寝返，シヨウ后半名称将变为修罗登场。

选择 2

トッド对トカマク说得成功，选择“自ら援军に向かう”，3—C 战斗后成为仲间。

选择 3

如果オーラ・マシン尚不能开发，此处可选择开发。如果持有一机，便不会出现选择。

选择 4

在ギブン家バーン与ロムン・ギブン会话，此后3－D 产生一骑讨。主人公机体习得到增强甲壳的道具，如想回避一骑讨，可换乘オーラ・バトラ以外的机体。

3－D

与ショウ的ダンバイン进行一骑讨，其后将ショウ说得至ゼラーセ队的条件成立。

选择 5

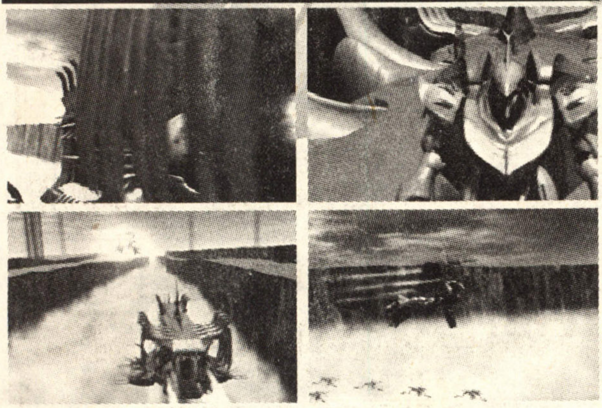
トッド说得成功尚未仲间，在此场ラース・ワウ奇袭可成为仲间。注意不要说得ショウ，否则トッド便会成为修罗状态。

选择 6

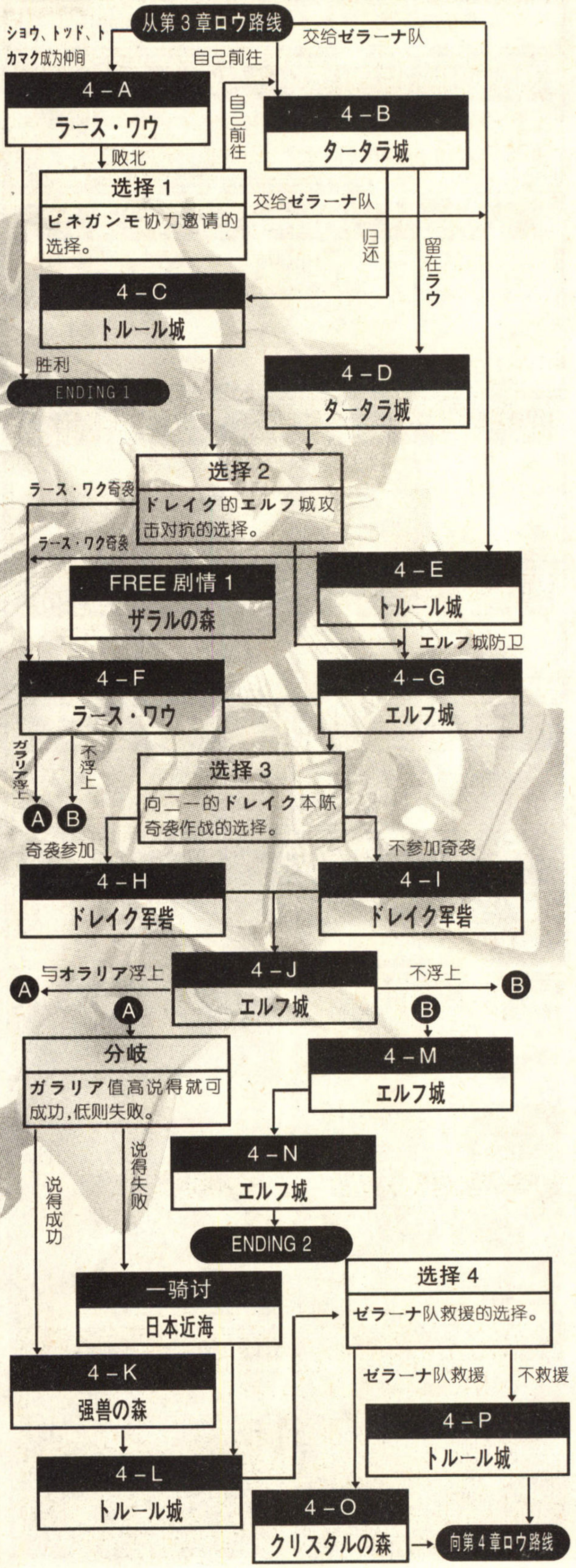
ゼラーナ“先发”会与原作一样展开情节，ピネガン王无条件死亡。如选择“急ぎミの国へ向かう”，ピネガン王就不会死亡。

里事件

立即逃出可与ジャコバ会见，第 6 章再度去ワーラ・一カレン可得到强化パンツアー，但这对于オーラ・マシン机体并无意味，反之如果想完成所有路线，就必须得到强化パンツアー。



第四章　东京上空　—ロウ路线—



选择 1

如果在这里留下，トッド的怨恨对象便变为主人公，如归还本国怨恨对象则变为ショウ，5 章的ナブロの砦发生的一骑讨对手便变为ジエリル。

ENDING 1

ショウ、トッド、トカマク全员成为反ドレイク派，便会到达这个 ENDING，这是到达完全胜利的最短的 ENDING。为使战力丰富，在第 3 章说得时注意尽量满足全员的条件。如果想做第 2 遍挑战并获得隐藏机体的玩家可选择此路线。

选择 2

在这里对ラース・ワウ奇袭，如果过早浮上将面对战力缺少、LV 偏低等困难，所以还是选择“エルフ城防卫”较好。

选择 3

如果不参加夜袭，エルフ城不会出援军，便和原作一般前去救援ゼラーナ队。

分岐

说得的成功条件由ガラリア值决定，在一定值以下，便不会发生与ガラリア的战斗。一度交战后，第 3 章的 3—A 及 3—C 的说得必然失败。说得的选择肢必须选择“ここでは绝対に胜てないぞ”，如果说得成功，第 6 章的里事件 2“アケの町过关后，サーバイン所乘的ヴァルキリア便会成为仲间。

一骑讨

日本近海

在这里发生的一骑讨，如果ガラリア死亡，ヴァルキリアト便无法成为仲间。

ENDING 2

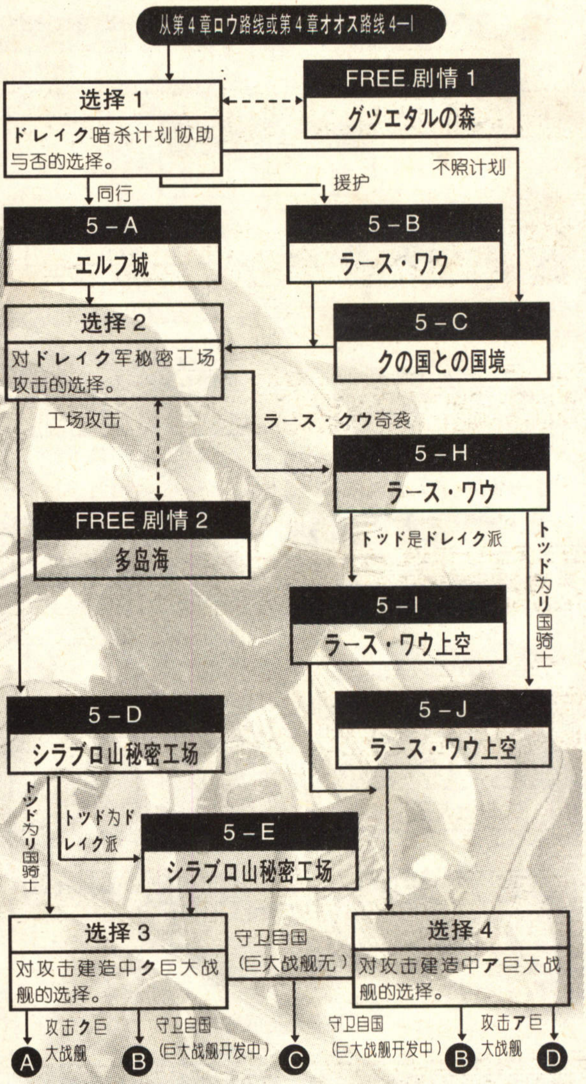
与ガラリア浮上，其后的战斗无一次败北便会到达此 ENDING。然而，连续的 3 连战，并且不能进行补充及回复，要想达到是很困难的。

选择 4

不管如何选择，结局都会与アレン部队交战。



第5章 赤嵐の女王 —ロウ路线—



选择 1

不管如何选择无大差别，但援护有更多乐趣。

选择 2

如选择ラース・ワウ奇袭并胜利，可得到ギトール，ギトール接近战较强，利于主人公一骑讨。

选择 3

向ク出击也会使自国的一部分受到损害，但不持有オーラ・マシン的路线便不会受害。

选择 4

与选择 3 相同，只是对手换为ア国。

A　B　C

5－F
グア・ガリング建造地

5－K
ウイル・ウイプス建造地

5－G
ヨルムーンガント建造地

C → **5－L**
トルール城

选择 5
察知ドレイク军大规模作战后对策的选择。

与ラウ军势合流

加固自国防备

选择 6
由ザン作出对ドレイク军的奇袭作战提案。

5－O
トルール城

奇袭（5—K 通过）

与ラウ合流

ラウ救援

守卫自国

5－M
レンの海

5－R
クの国との国境

奇袭（5—K 未通过）

5－N
レンの海

选择 7
トッド（シェリル）一骑讨。

5－P
岚の玉

接受

不接受

一骑讨
岚の玉

5－Q
ナブロの砦

向第 6 章ロウ路线

选择 5

ラウ救援后，为经验值考虑而与ラウ军合流。

选择 6

5—K 通过且ウィル・ウィスプ不出现，最好选择奇袭。

选择 7

ナブロ砦战斗前，トッド（或ジェリル）一骑讨，接受后会在岚之玉到ナ国女王ツーララパーナ回答问题后便得到ビルバイン，必然受到一骑讨。

一骑讨

岚の玉

因为要连续战斗，所以要装备回复道具。

第六章　浮上　—ロウ路线—

从第 5 章ロウ路线或者第 5 章カオス路线选择 6 开始

选择 1
对カラオラ防卫奇袭作战的选择。

FREE 剧情 1
オレグーの海

カラカラ防卫

ドレイク城陷落

6－A
カラカラ山岳地带

ナブロ健在

6－B
エレフ城

ナブロ已陷落

ナブロ已陷落

选择 2
对タータラ城放弃与否的选择。

选择 3
ドレイク军奇袭的选择。

タータラ城防守

タータラ城放弃

カラカラ防卫

奇袭由リ发动

6－C
カラカラ山岳地带

6－F
カラカラ山岳地带

6－D
カラカラ山岳地带

6－E
タータラ城

6－G
レンの海

FREE 剧情 2
アゲの町

6－J
カラカラ山岳地带

6－H
カラカラ山岳地带

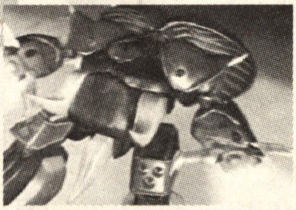
选择 4
ゼラーナ队对ラース・ワウ奇袭协助与否的选择。

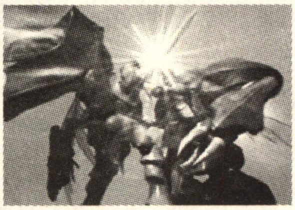
6－I
ケシ城

共同奇袭 → A

援护 → B

ENDING 3









选择 1

如果目标指向 ENDING 3，这里就要选择攻击ドレイク城，另外ナブロの砦的陷落会影响到 ENDING，需注意。

选择 2

タータラ城放弃与否的选择，如果死守，会影响结局，展开与原作一样的情节。

选择 3

在这里选择奇袭便会进入 ENDING 3 的路线，然而对于现在的战力是坚难的考验，有自信的玩家可尝试。

选择 4

ゼラーナ队对ラース・ワウ奇袭，便会产生シルキー・マウ的夺还作战。オーラ・マシン已开发的话，便会在第 3 章里情节与ジャコバ会面并同行。召还ワーラー・カーレン，给与强化パンツアー。

ENDING 3

此 ENDING 中，地上所出的トレイク及ゼショット两阵营全灭，属于最佳结局，但对于不满足的玩家而言，可选择防卫カラカラ。

选择 5

不管何种选择，结局都与黑骑士对战。

选择 6

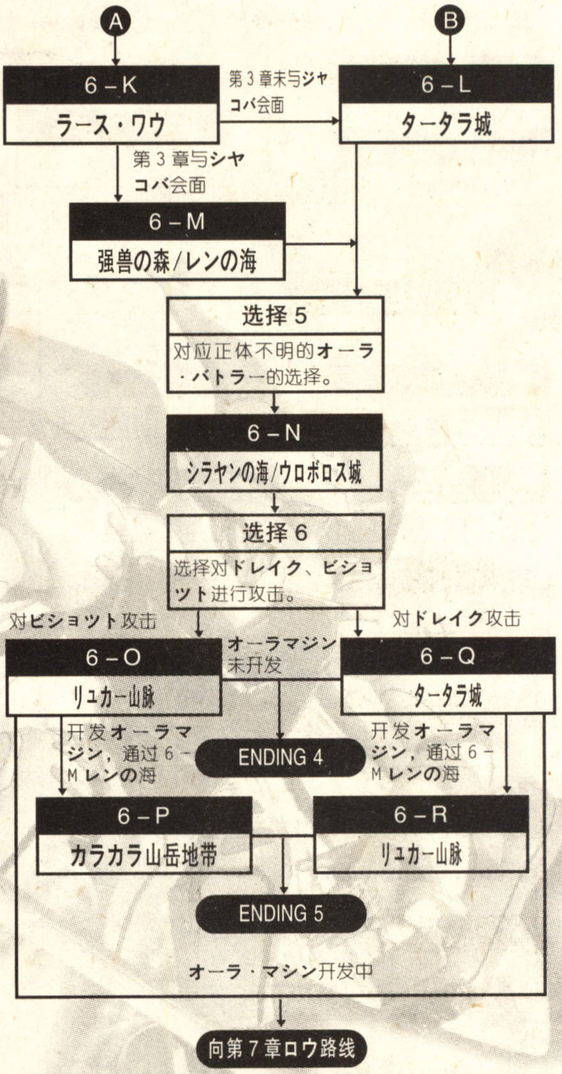
选择对ドレイク还是ビショット攻击没有太大区别，以ビアレス与タンギー为主力的ビショット军是不容轻侮的强敌。

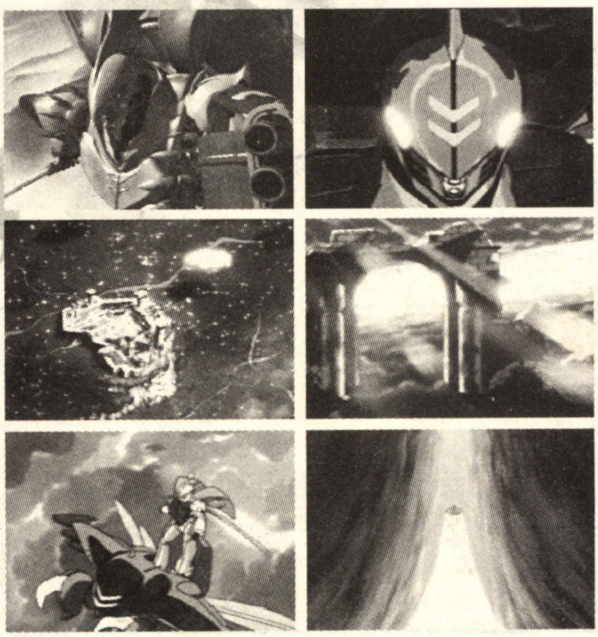
ENDING 4

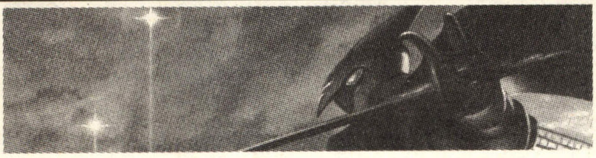
到这里オーラ・マシン仍未导入，所有的バイストン・ウェル所在的オーラ・マシン皆从地上浮上，残留下的主人公统一バイストン・ウェル并创造和平。

ENDING 5

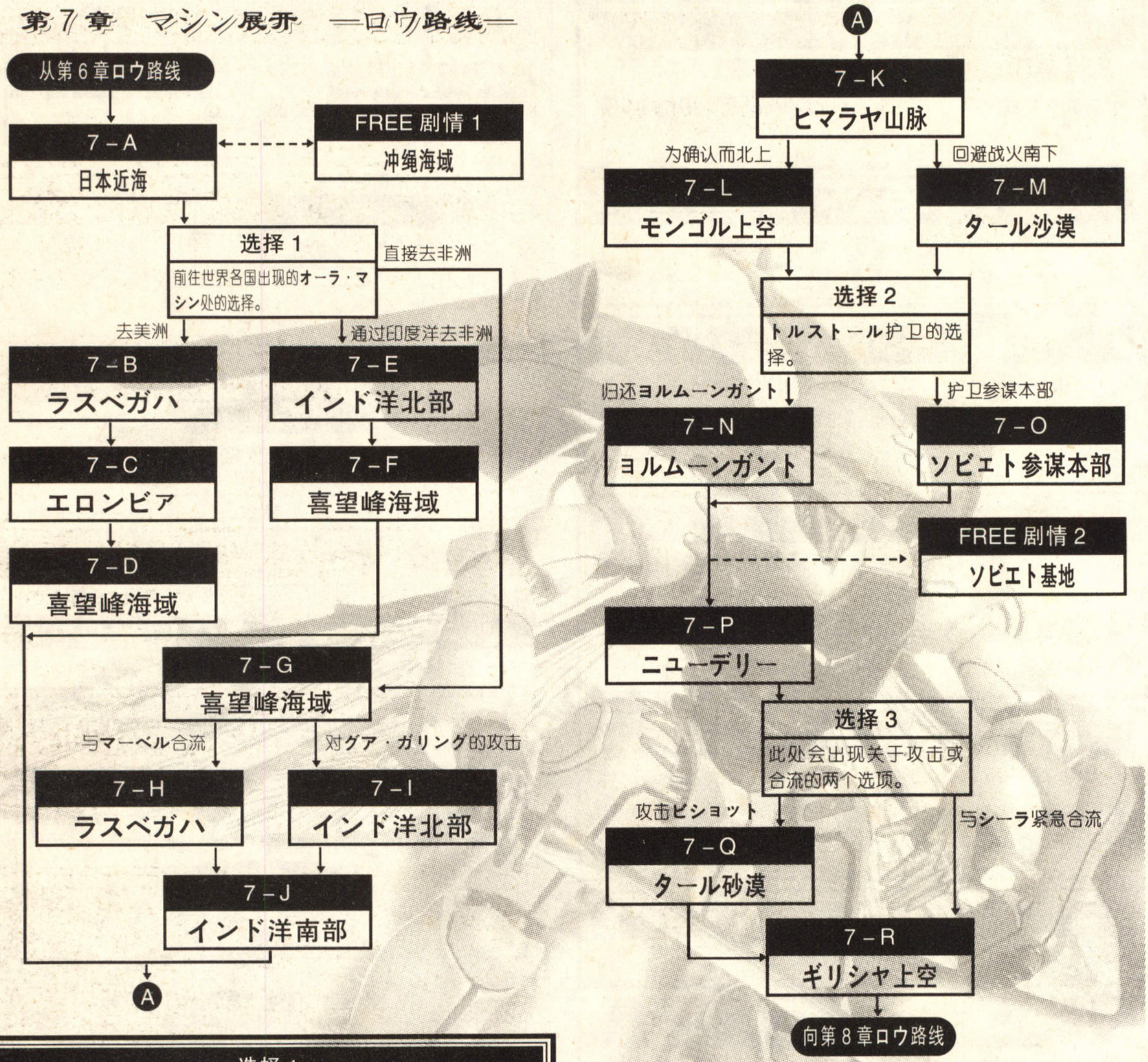
与ジヤコバ机械排除的约定后，不会浮上。主人公信赖ジヤコバ，此结局为与ドレイク军作决战。







第7章 マシン展开 —ロウ路线—



选择 1

向3处移动，不管走哪条路线，最终还是与ヨルムーンガント合流。

路线各自的特征如下：

●直接去非洲

最初战斗即与ヨルムーンガント合流，战斗会非常有乐趣。CLEAR 后利用ヨルムーンガント的据点进行回复及 SAVE。

●去美洲

最初战斗时，マーベル作为我方的 NPC 登场，トッド也同时作为仲间出现。战斗发生较多，是取得资金及经验值的最佳路线。

●通过印度洋去非洲

最初与グア・ガリング战斗，是相对比较艰难的路线，可以说是三项选择中最具挑战性的，要求玩者一定要有足够的 LV 和装备。

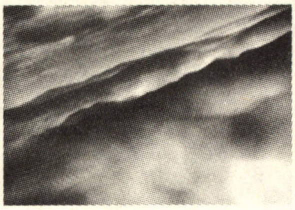
选择 2

这里的选择会影响到第8章的故事，然而大部分只是第8章最初的战斗，不会产生太大的问题。

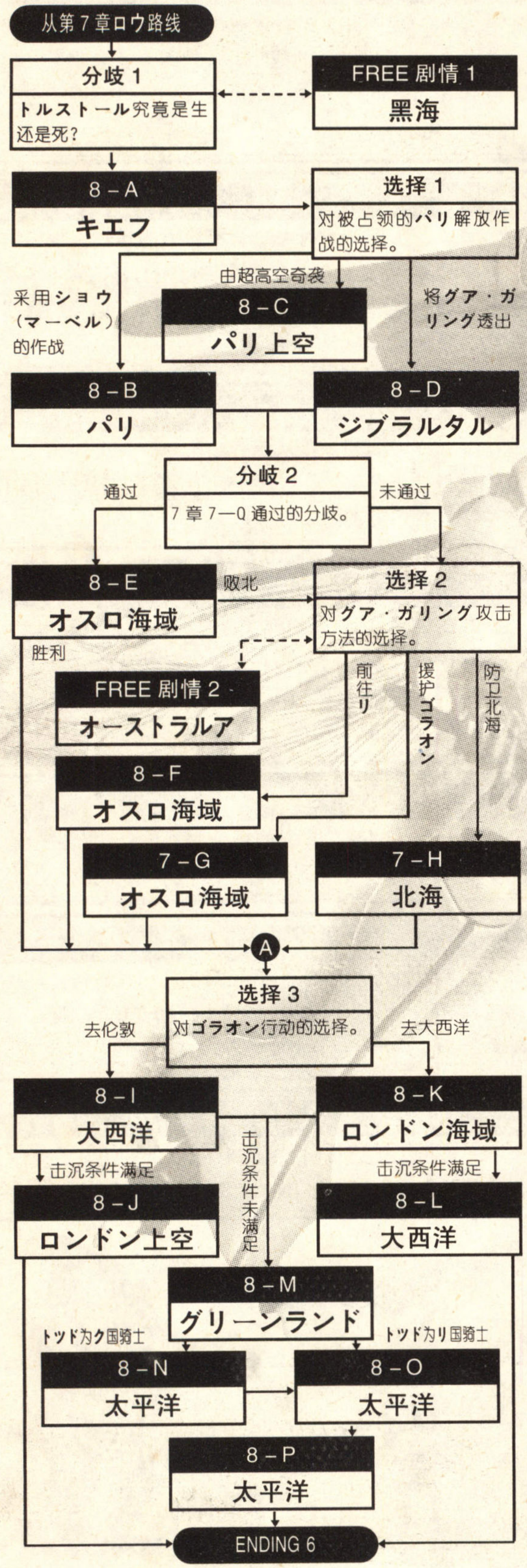
选择 3

与シーラ紧急合流，便会产生第8章リムル仲间的可能性。对ビショット军攻击，能从战斗中得到资金与经验值，但影响到第8章故事的若干变化，リムル也不会成为仲间。





第8章 クロスファイト —ロウ路线—



分岐 1

トルストール的生死形成故事分歧的条件，其后与ゼット部队战斗的胜利条件产生变化，但敌人的构成及配置不会变化。

选择 1

这里无论何种选择都会发生战斗，采用ショウ（マーベル）作战的场合，パリ会被战火烧毁，但因敌人数目较多，可换来资金及经验值。

选择 2

无论如何选择都会发生战斗，北海防卫时会有限制时间。其他 2 项选择，与受伤的シーラ女王联络，会产生若干故事变化。

选择 3

ゴラオン向ロンドン与ア国部队战斗，向大西洋敌人则变为ク国部队。不管如何，以接近战能力较高的オーラ・バトラ为主力与ク国战斗均可占有优势。

ENDING 6

与原作动画结局相同，随着シーラ的净化，地上所有的オーラ・マシン全部消失，第 8 章不会 GAME OVER，必然迎来这个 ENDING。



第3章　キロン城攻防　—カオス路线—



选择1

バーン与ギブン家会谈后出现选择，同行的话便会发生3－C和3－D的战斗，选择结果还会改变ドレイク值，"自ら同行"＋2 "出席しない"－1，"部下を派遣"无变化。

选择2

ロムン・ギブン对ギブン家协力的邀请。承诺后转向ロウ路线，是最简单的改变路线的方法。第4、5章路线的改变条件亦存在，但条件非常苛刻。如果选择不答应说得的话，ドレイク值会＋1。

选择3

ショウ带同リムル从ラース・ワウ脱出，如果选择不放行就会发生一骑讨。另外，让其逃走的场合ドレイク值－5，不放走则＋2。

选择4

在这里选择"自ら出阵する"便会于月の森与ゼラーナ队作战，战斗胜利后，在キロン城战斗时ゼラーナ队将不再出战，这会使局面变得非常轻松。自己出击ドレイク值＋4。收集情报＋1，旁观无变化。

选择5

オーラ・マシン导入的场合，其后将会发生一系列的变化。

选择6

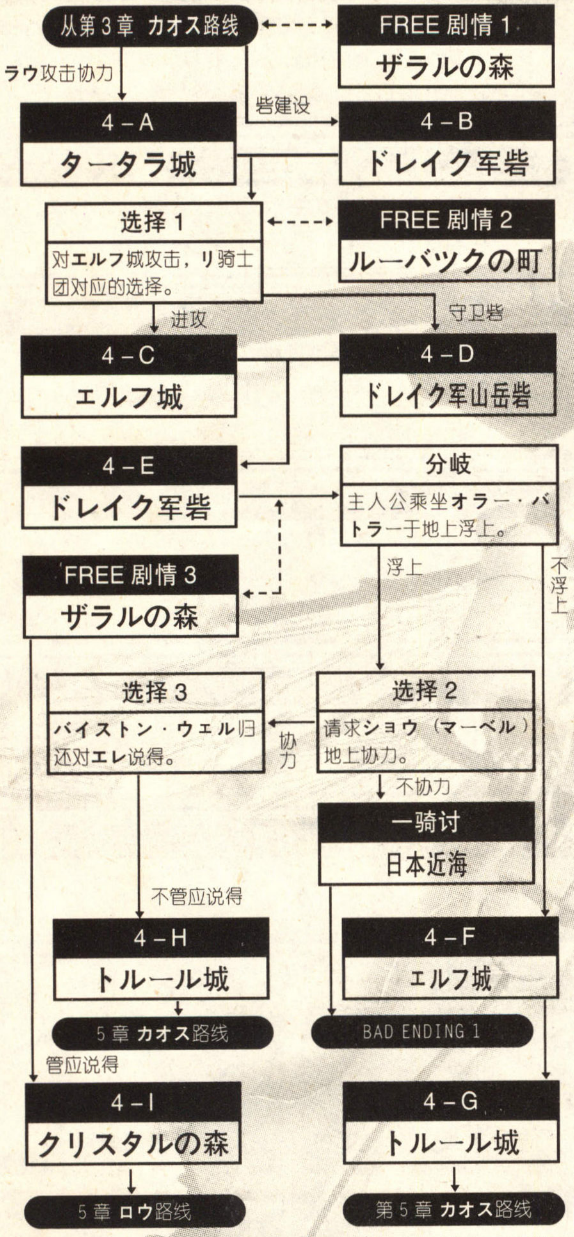
为了资金及LV UP而出战，最好在第5章转移ロウ路线时下降ドレイク值。ドレイク值的变化为"自ら出阵する"＋3，"部下を派遣する"＋1，"旁观する"－2。

选择7

在这里无论何种回答都会协力，ドレイク值有所变化，"要请を受けると"＋1，"要请を断ると"－3。



第4章　エルフ城攻略战　—カオス路线—





选择 1

对攻城选择如由守备队击破，バーン攻城失败，便退去除议。守卫砦便会与ガラリア一起与ゼラーナ队交战。

选择 2

不协力，无论如何都会 GAME OVET，还是直接选择协力。

选择 3

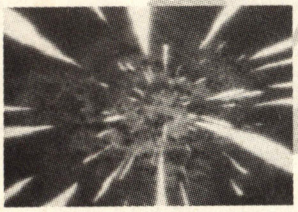
答应说得即转移至ロウ路线，第5章还有一回转移路线的机会。

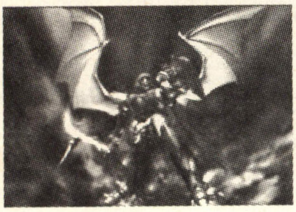
一骑讨

日本近海一骑讨的结果只有 BAD BNDING，要避免走这条路线。

BAD ENDING 1

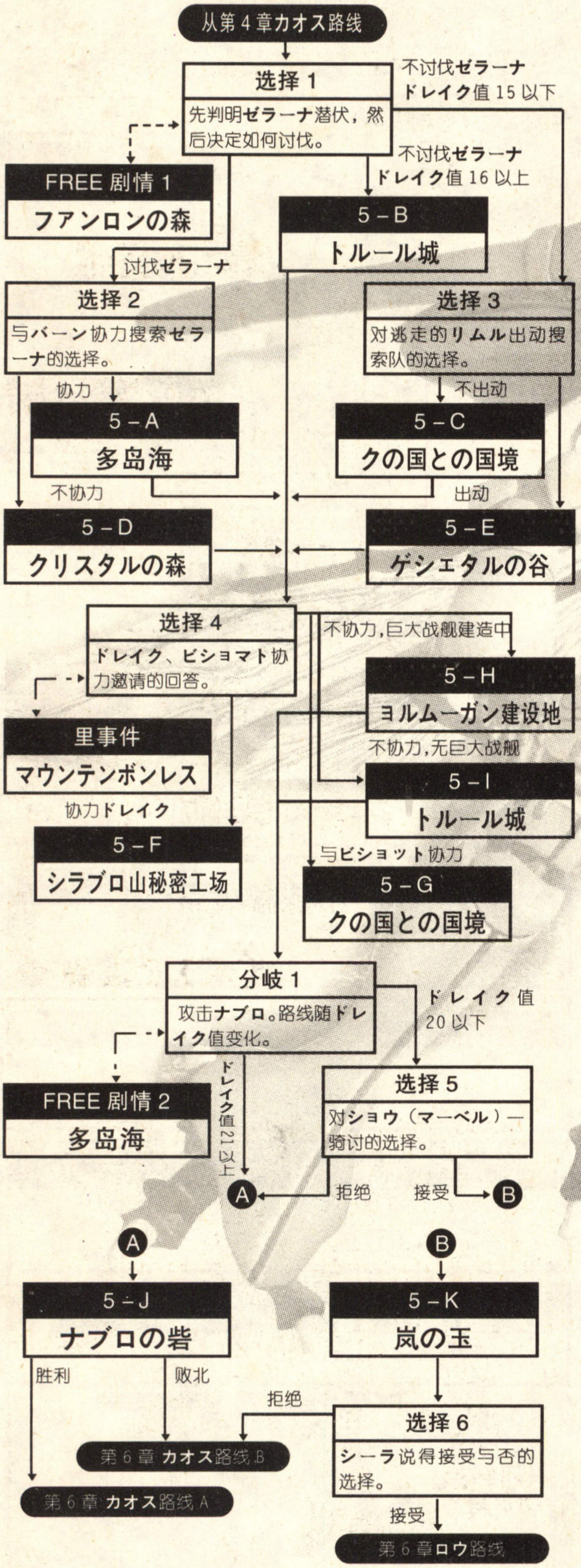
一骑讨无论胜负主人公皆死亡。








第5章 共同战线 —カオス路线—



选择1

选择"讨伐しない"会随ドレイク值而产生变化，ドレイク值16以上的场合会发生与ショウ（マーベル）一骑讨的阳动作战，较低的场合则转移向选择3。

选择2

与バーン协力，会在游戏后半成为仲间，然而需注意其会在与ドレイク及ショット决战时反叛。

选择3

出动搜索队，会在回收リムル后发生与ゼラーナ队的ショウ或マーベル的一骑讨，如不出动，则与ナ国对决。

选择4

选择"ドレイクに协力する"，可得到レプラカーン，量产后便可令アルダム这一主力转变为オーラ・バトラー，但要有量产费用昂贵的觉悟。

分岐1

这里如ドレイク值转低，便会与ショウ（マーベル）一骑讨，如答应则有事件发生，转向"岚の玉"。

选择5

シーラ进行离开ドレイク的说得是转移到ロウ路线的最后机会。



第6章 浮上 —カオス路线—

从第5章カオス路线 → A

从第5章カオス路线 → B

FREE 剧情 1
ロアドの森

选择 1
在ナブロの砦开军事会议，对今后行动的选择。

选择 2
多岛海军事会议，对今后行动的选择。

回自国 / 对ナ管制 / 进攻ラウ / 进攻ナブロ

6－B アカシャの森

6－C ミラヤンの海

6－A リユカー山脉

6－D ナブロの砦

6－E カラカラ山岳地带

ナブロ陷落 / ナブロ健在

选择 3
カラカラ攻略其它作战选择。

选择 4
カラカラ攻略其它作战选择。

FREE 剧情 2
多海岛

攻击タータラ / ゴラオン诱出 / 攻击ナブロ

6－F タータラ城

6－G リユカー山脉

6－H ナブロの砦

→ C

C

6－I カラカラ山岳地带

キロン城、ナブロの砦陷落 / キロン城、ナブロの砦未陷落

6－J ウロボロス城

6－K ウロボロス城

ENDING 7

选择 5
对ゼラーナ队奇袭ラース・ワウ的对应。

自己行动 / 向ドレイク传答 / 未开发オーラ・バトラー

6－L ラース・ワウ

オーラバトラー已开发

选择 6
对ジャコバ与マシン排除约定的选择。

6－M トルール城

选择 7
对ドレイク发出攻击ナ国攻击邀请的选择。

在后方 / 打头阵 / 一同前往

6－N 多海岛

6－O ミヤランの海

6－P ミヤランの海

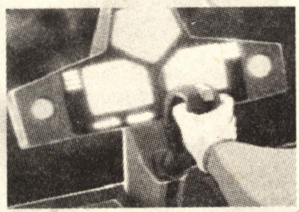
ENDING 9

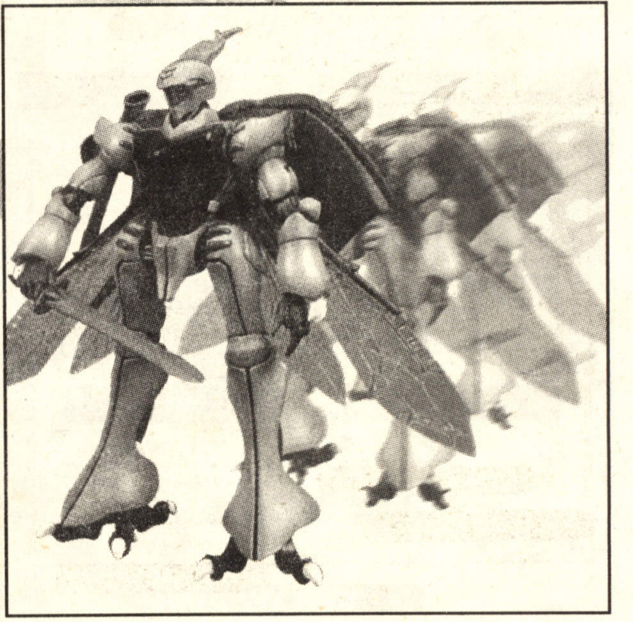
オラマシン未开发 → ENDING 8

オーラマシン已开发 → 第7章 カオス路线

D / E







选择 1

这里如选择攻击ラウ，ドレイク值＋2；回自国或，对ナ国管制＋1。选择回自国，下一战斗取得胜可得到ポチューン。

选择 2

这里如选择攻击ナブロ，ドレイク值＋5；回自国或对ナ国管制＋1。如选择回自国，下次战斗取胜可得到ポチューン。

选择 3－4

选择タータラ城，可得到强力的タータラの剑。

选择 5

选择“自分で行く”后得到ギトール，选择“ドレイクに伝える”，可得到ゼルバイン。ギトール是ビランビー的一种强化型，虽不能近战但亦有很高战力。ゼルバイン是量产型的ビルバイン，武装强力，然而基本性能低，不能变形。运用性上ゼルバイン较高，但对强敌则ギトール有利，根据自军部队情况而选择吧。

选择 6

在カオス路线。与ジャコバ约定也不能得到强化パンツアー，不必勉强。此章最后，如未约定会到达ENDING 路线，需要注意。

选择 7

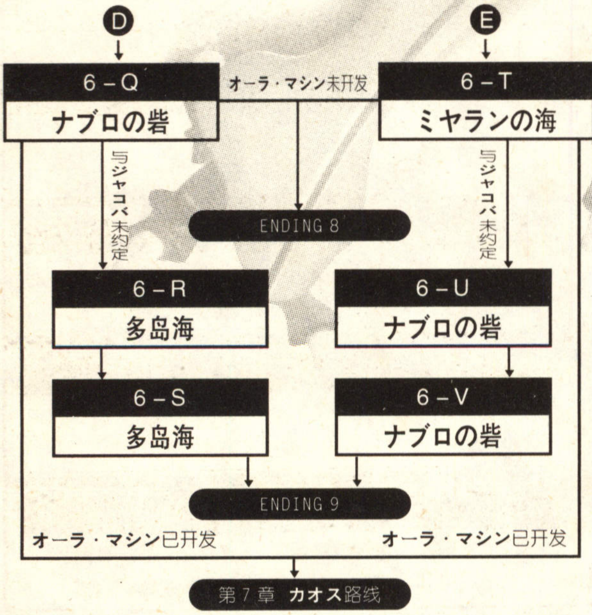
这里选择将决定第6章最后的敌人（然而与ジャコバ约定场合除外）。

ENDING 8

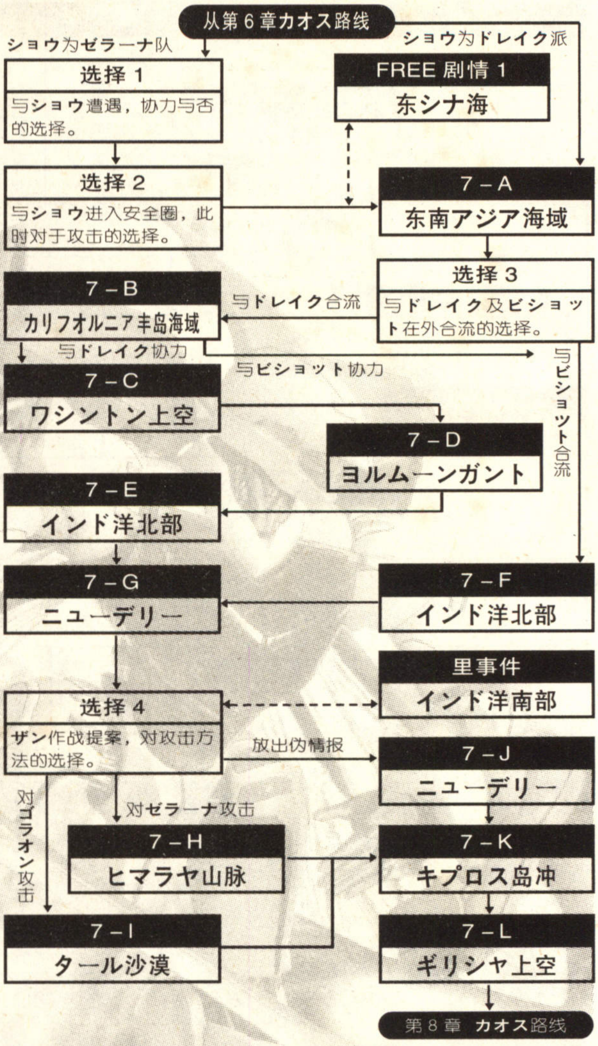
オーラ・マシン开发完成，并且在选择6与ジャコバ未约定的场合，リ国以外军队全从地面浮上，リ将バイストン・ウェル统一。

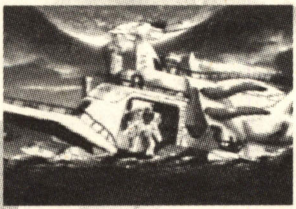
ENDING 9

オーラ・マシン开发完成，并且在选择6与ジャコバ约定，便会到达这个ENDING。在这里将与拥有性能超过自军オーラ・マシン的パンツアー的对手作战，是非常艰难的路线。



第7章 マシン展开 —カオス路线—







选择 1－2

在这里攻击的对策，如ショウ逃走将不会发生战斗。

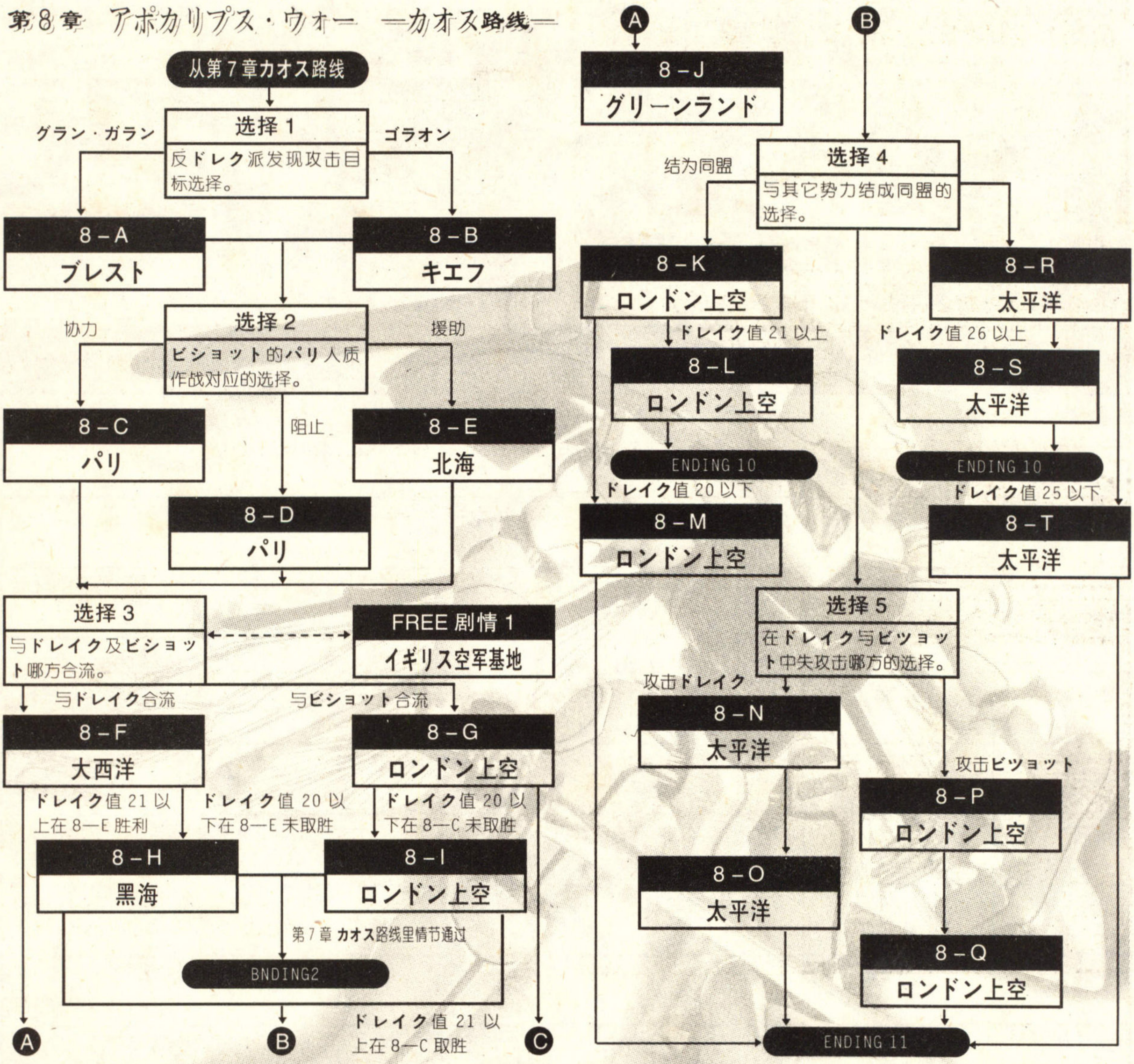
选择 3

与ドレイク合流，以后便会指向ビショット；与ドレイク合流可增加战斗机会，可得到大量资金。

选择 4

这里的选择将影响到下一关的难易度，对ゼラーナ队攻击较为简单，放出伪情报则相对最难。

第8章 アポカリプス・ウォー —カオス路线—



选择 1

无论怎样选择，都会在战斗终了后グァガリング败走，作战失败。

选择 2

这里选择“协力する”，作为ゴラオン击沉条件，而选择“援护する”则使グランガラン击沉条件成立，然而“阻止する”则使两项都不成立。

选择 3

选择 2 满足击沉条件便可能将敌战舰击沉。是确实避开 BAO ENDING 的方法。

BAO ENDING 2

与原作最后一样，シーラ净化。ロウ路线普通结局，而カオス路线则正好与之相反。

选择 4

如果不与任何一方同盟，同时与两方交战，所以必须选择一方，没有太多差别。

选择 5

无论哪种选择，即便与ドレイク及ビショット已结成同盟，仍然与两方同时交战根据选择而变换作战场所。

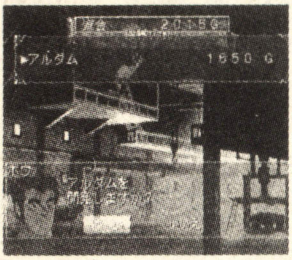
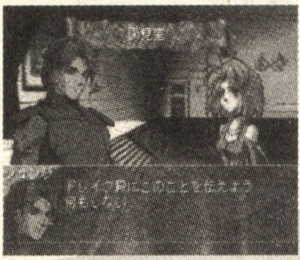
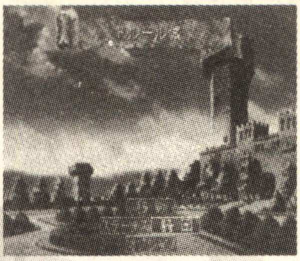
ENDING 10

此 ENDING ショット幸存，抱着世界制霸的野心对主人公地位虎视眈眈。其后便是战乱预想的 ENDING。

ENDING 11

这是カオス路线的最佳结局。反ドレイク势力灭之后，由自己将ドレイク・ビツョット・ショット击倒，达成征服世界，取得世界和平。

特别事件的机体入手方法

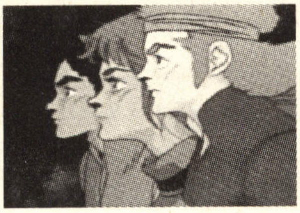
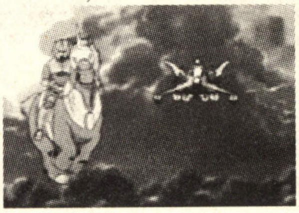
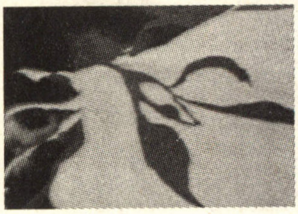





ロウ路线 （第一遍流程）		
机体名	章	入手方法
フォウ ダーナ・オシー	2章	●在オーラ・バトラー开发的选择中选“オーラ・バトラーは不要です”以外的选项，第2章ニー的协力邀请时选择“协力する”便能够得到フォウ和ダーナ・オシー。
パンツアー亚种	2章	●オーラ・バトラー开发选择中选“オーラ・バトラーは不要です”，第二章FREE剧情3“アッサーブの森”过关后パンツアー亚种入手。
グンバイン	3章	●FREE剧情2“イヌチャンマンテン”CLEAR之后，トカマク死亡则ダンハイニ入手。
ドロ	3章	●FREE剧情2“イヌチャンマンテン”CLEAR之后，トカマク生存则ドロ入手。
ボゾン	4章	●ピネガン王死亡状态时自己去ラウ国，ボゾン技术提供选择“受ける”，并选择救助ゼラーナ队后，ボゾン入手。
ギトール	5章	●エイブ发出协力邀请，选择“ラース・ワウ攻击”，在オーラ・バトラー入手状态下在ラース・ワウ战斗胜利后，ギトール入手。
ビアレス	5章	●エイブ发出协力邀请时选择“秘密工场攻击”，ゲア・ガリング开发区情报获得选择“巨大战舰を攻击”，不去ゲア・ゼリング建造基地战斗，完后选择“回收する”，ビアレス入手。
ライネゼック	6章	●6章开始时选择“ドレイク城を攻击”，前去エルブ城战斗，战斗终了后选择“もらう”，ライネック入手。
レプラカーン	6章	●ナブロの砦陷落状态，6章开始时与フォイゾン王军事会议中选择“タータラ城を防卫する”，タータラ战斗终了后选择“もらう”，レプラカーン入手。
タンギー	6章	●ナブロの砦健在状态，6章开始时在フォイゾン王军事会议中选择“カラカラ防卫を行う”，ラカラカ山岳地带战斗后，选择“回收する”，タンギー入手。
ビルバイン	6章	●第5章在ラウ国选择“救援に向かう”，主人公乘坐オーラ・バトラー前往ナブロの砦，发生“岚の玉”事件。与シーラ会话时顺序选择“世界を守るために”、“战わなければドレイクは讨てない”，第2回再选择“战いが乐しい译ないだろう！”，在第6章第2回カラカラ山岳地带战斗开始前ビルバイン入手，战斗终了后可使用。
强化パンツアー	6章	●第3章里情节“クスタンガの丘”与ジャコバ会见，第6章フォイゾン王死亡之后，在エレ军事会议中选择“ラース・ワウへの奇袭”，战斗后发生飞去ワーラー・カーレン，在オーラ・バトラー1机入手的场合，可得到强化パンツアー。
パンツアー亚种	6章	●FREE剧情1“オレグーの海”过关后，オーラ・バトラー1机入手的场合，过关后可得到パンツアー亚种入手。
ダンギー	7章	●与ゴラオン合流后，与トルストール会话中选择“参谋本部まで同行しない”，ヨルムーンガント归还时与ク部队战斗终了后，タンギー入手。
ブブリィ	8章	●FREE剧情2“オーストラリア”胜利后，如トッド在リ国骑士团，在グリーンランド战斗后，ブブリィ入手。
ガラバ	8章	●FREE剧情1“黑海”过关时ガラバ入手。

ロウ路线（第二遍流程）		
机体名	章	入手方法
ガドラム	5章	●在エイブ协力邀请时选择"ラース・ワウ攻击"，オーラ・バドラー入手状态下取得ラース・ワウ，战斗胜利后，ガドラム入手。
试作型ダンバイン	6章	● 6章开始时，ナブロの砦陷落，与フォイゾン王军事会议中选择"タータラ城を防卫する"，タータラ城战斗终了后选择"もらう"，试作型タンバイン入手。
重装甲ボチューン	6章	●ナブロの砦陷落，オーラ・マジン入手状态，在カラカラ山岳地带与フォイゾン王的军事会议中选择"タータラ城の防卫"或"放弃"，重装甲ボチューン入手。
强化型ライネック	6章	●ライネック入手状态，在ウロポロス城与シーラ会见后，强化型ライネック入手。
迷彩ビルバイン	6章	● 第5章"岚の玉"与シーラ会见，ビルバイン未入手状态时，在ウロポロス城与シーラ第2回会见，迷彩ビルバイン入至。
改良型ズワァース	8章	●FREE 剧情 2"オーストラリア"胜利，トッド在り国骑士团，グリーンランド战斗后，改良型ズワァース入手。
改良型ダンバイン	8章	●FREE 剧情 1"黑海"过关后，战斗终了时改良型ダンバイン入手。

カオス路线（第一遍流程）		
机体名	章	入手方法
パンツァー亚种	2章	●在オーラ・バトラー开发选择中选"オーラ・バトラーは不要です"，FREE 剧情 3"アッサーブの森"过关后，パンツァー亚种入手。
レプラカーン	5章	●ドレイク与ビショット发出协力邀请时选择"トレイクに协力する"，ミラブロ山战斗胜利后选择"もらう"。
タンギー	5章	●ドレイク与ビショット发出协力邀请时选择"ビショッに协力する"，于ク国国境附近的模拟战取胜后，选择"もらう"。
ビランビー	5章	●与ショット商谈之际，于里情节"マウンデンボンレス"接受商谈，ビランビー开发可能。
ボチューン	6章	● 6章开始时会话中选择"一度自国に戻る"在トルール城会话中发生"アカシャの森"事件，战斗终了后ボチューン入手。
ギトール	6章	●オーラ・マシン导入状态，得到ショウ（或マーベル）的ラース・ワウ奇袭情报，选择"自分が向かう"，战斗胜利后入手。
ゼルバイン	6章	●オーラ・マシン导入状态，得到ショウ（或マーベル）的ラース・ワウ奇袭情报，选择；ドレイクに传える"，トルール城战斗胜利后入手。

カオス路线（第二遍流程）		
机体名	章	入手方法
ガドラム	5章	●在ショット商谈相持阶段，于里情节"マウンテンボンレス"接受商谈，ガドラム入手。
ボチューン 重装甲ボチューン	6章	● 6章开始时会话中选择"一度自国に戻る"，トルール城会话中发生"アカシャの森"事件，战斗终了后得到ボチューン、重装甲ボチューン。
改良型ダンバイン	7章	● 7章ショウ成为仲间，改良型ダンバイン入手。
迷彩ビルバイン	8章	●ゼット仲间后，在グリーンランド或黑海或ロンドン将反ドレイク派全灭，战斗终了后迷彩ビルバイン入手。
强化型ズワァース、强化型ライネック	8章	●反ドレイク派全灭后，ショット仲间，强化型ズワァース、强化型ライネック入手。

人物及机体仲间方法

ロウ路线

人物	アレン・ブレディ	机体	ビランビー

入手方法

●4 章エルフ城防卫之话题中选择“エルフ城の防卫に赴く”,不选择攻击ラース・ワウ。
●4 章在エルフ城最初战斗中胜利。
●5 章的エイブ发出协力邀请时选择“ラース・ワウを叩く”,前去ラース・ワウ战斗。
●5 章的ナブロの砦战斗发生前“岚の玉”事件发生(主人公乘坐オーラ・バトラー向ナブロの砦移动。发生トッド强袭ジェリル事件),ナブロの砦战斗中败北。
●6 章与フォイゾン王的军事会议中选择“タータラ城は放弃しましょう”,发生カラカラ山岳战斗。
●6 章的カラカラ山岳地带战斗终了后アレン投降,第 7 章的与ヨルムーンガント合流后アレン仲间。

人物	ウアルキリア	机体	サーバイン

入手方法

●ウァルキリア成为仲间,隐藏的ガラリア值在ガラリア与バイストン・ウェル回归事件发生时为 1 以上。ガラリア值变化参照以下。
●第 2 章与ニー共同参加マーベル脱走计划,第 3 章选择“ラース・ワウへの奇袭”前去攻击,ガラリア值 -10。
●第 3 章参加在イヌチャンマウンテン对ドレイク讨伐ギブン家迎击。ガラリア值 -10。
●第 3 章 终了时,ショウ在ゼラーナ队。トッド与トカマク成为仲间,ピネガン王健在场合时发生。第 4 章 ラース・ワウ攻击事件消化,ガラリア值 -10。
●3 章ピネガン王死亡后,第 4 章ラウ国使者为ゼラーナ队所阻,回トルール城时发生,ガラリア奇袭战斗终了后,トッド成为リ国骑士,ガラリア值 -5,トッド未仲间,ガラリア值 -3。
●3 章ピネガン王死亡后,4 章自己前去ラウ国,战斗终了后选择“ラウの国に留まる”,トッド为リ国骑士,ガラリア值 -5,トッド未仲间,ガラリア值 -3。
●4 章中盘,エルフ城攻防战时,对ラース・ワウ攻击或防卫エルフ城,主人公乘坐オーラ・バトラー进行战斗,终了后发生与ガラリア飞至地上情节。
●4 章与ガラリア飞至地上后选择“とにかく场所を变えよう!”ガラリア值 +3。选择“ここでは绝对に胜てないぞ!”,ガラリア +6,选择“冷静になってくれ”ガラリア无变化。
●ガラリア与バイスト・ウェル回归事件发生时ガラリア值为 1 以上,6 章原盘 FREE 剧情 2“アゲの町”战斗终了后,ウァルキリア仲间。

人物	ゼラーナ队	机体	ダンバイン、ゼラーナ、ボチューンx2,ビルバイン(主人公未入手时)

入手方法

●2 章的ニー前来时依次选择“协力を约束しましょう”→“ギブン家にこの事を传えよう”→“我我も助势いたしましょう”。
●3 章选择“ラース・ワウに潜入する“或”ニーたちに动いてもらう”。在下一情节前去“强兽の森”与ニー摸拟战取胜,在“ラース・ワウに潜入する”,下一次选择“俺も一绪に行きます”、“イヌチャンマウンテン”战斗トカマク与トッド仲间。
●3 章“イヌチャンマウンテン”战斗发生,主人公以マーベル机体与ショウ的ダンバイン战斗,于ギブン家会说选择“解りました”,主人公搭乘オーラ・バトラー移动向“ギブンの馆”与ショウ一骑讨,ラース・ワウ强袭计划终了后ショウ加入ゼラーナ队。
●3 章ゼラーナ支援ミ国时,选择“急ぎミの国に向かおう”,里情节“クスタンガの丘”发生。
●3 章“レッド・バーの砦”移动前,移动向“クスタンガの丘”,发生与ジャコバ・アオン会见事件。
●3 章トッド・トカマク仲间场合。在“レッド・バーの砦”或“キロン城”战斗败北,4 章最初“ラース・ワウ”攻击败北。
●6 章开始时,ピネガン王健在,于“岚の玉”未与シーラ会面,于ガラカラ山岳与フォイゾン王军事会议时选择“カラカラ防卫は任せてください”。
●6 章フォイゾン王死亡事件后,下一情节中选择“俺もらっす・ワウへ向かいます”,向据点“ラース・ワウ”移动。
●6 章ラース・ワウ战斗终了后,于ワーラー・カーレン与ジャコバ会见。
●6 章ウロポロス城与シーラ会见后,黑骑士袭击终了后,再度向ウロポロス城内移动前,オーラ・バトラ入手。
●7 章硫黄岛基地选择“アメリカ方面へ向かう”通过“ラスベガズ→“ハワイ”→“コロンビア”→“希望峰海域”路线“喜望峰海域”战斗终了后,ゼラーナ队仲间。

ロウ路线

人物	トカマク・ロブスキー	机体	トカマク用ダンバイン

入手方法

- 2章后半,ニ一来时依次选择“协力を约束しましょう”→'“ギブン家にこのことを伝えよう”→“我我も助势いたしましょう”。
- 3章开始时选择“ラース・ワウ。
- 3章ラース・ワウ潜入之际ク依次选择“黑发のノッポ与金发”与“黑发のノッポと东洋人”、“こちらの大义を强く主张する”和“にちらの优位を强く主张する”,同行去“イヌチャンマウンテン”,战斗终了后トカマク仲间。

人物	トッド・ギネス	机体	トッド用ダンバイン

入手方法

- 2章后半,ニ一来时依次选择“协力たしましわギブン家レここのこソわイシスた”我タキ助势じましけ”。
- 3章开始时选择“ラース・ワウに潜入する”。
- 3章潜入ラース・ワウ时依次选“黑发のノッポと金发与“金发と东洋人”、“金てをありのままに话す”与“こちらの优位を强く主张する”“イヌチャンマウンテン战斗,ギブン家会议后“ラース・ワウ”奇袭参加,战斗终了后トッド仲间。

人物	フェイ・チェンカ	机体	レプラカーン

入手方法

- 4章エルフ城防卫选择“エルフ城の防卫に赴く”,不选择攻击ラース・ワウ。
- 4章エルフ城战斗胜利。
- 5章里情节“多岛海”发生,主人公乘坐オーラ・バトラー一骑讨,战斗终了后フェイ被捕而后仲间。

人物	リムル・ルフト	机体	バラウ

入手方法

- 7章后半与ゴラオン合流,レーダー入手后会话中选择“シーラ女王との合流を急ぐ”,回避与ビショット战斗。
- 8章与イギリス女王会见后,オスロ海域战胜ビショット,战斗终了后リムル仲间。

カオス路线

人物	アレン・ブレディ	机体	ビランビー

入手方法

- 5章ドレイク、ビショット协力邀请时选择“ドレイクに协力する”,于ミラブロ山战斗胜利。
- 6章第1次カラカラ山岳地带战斗胜利
- 7章ヨルムーンガント合流后,于硫黄岛基地会议中选择“自分はドレイクの下に”,移动向カリフォルニア半岛。
- 7章カリフォルニア半岛战斗终了后,“アメリカ压制に助势する”。
- 7章ワシントン战斗终了后,アレン仲间。

人物	黑骑士	机体	ズワァース

入手方法

- 4章开始时,选择“砦建设への协力を选择する”。
- 4章ドレイク砦军事会议选择“先阵を切り、エルフ城を叩く”。
- 5章开始时会话选择“ゼラーナを叩く”,答应多岛海バーン的共同邀请。
- 7章开始后,与黑骑士遭遇并仲间(但最终必背叛)。

人物	ショウ・ザマ	机体	ダンバイン

入手方法

- ショウ・ザマ的仲间不能让ショウ脱走,按以下路线进行。
- 3章ラース・ワウ战斗终了后,ギブン家讨伐协力イヌチャンマウンテン战斗败北。
- 3章ラース・ワウ战斗终了后,ギブン家协力未达成。
- 3章バーン发出与ギブン家会谈出席邀请,选择“部下を派遣する”事项“行かない”。
- 7章开始时,ショウ在ドレイク侧,与ヨルムーンガント合流后ショウ仲间。

人物	ショット・ウエポン、ミュージイ・ポー	机体	スプリガン、ブブリィ

入手方法

- 5章ショット商谈时,移动向マウンテンポンレス发生商谈事件。
- 7章ドレイク(或ビショット)归还ヨルムーンガント时,接受ショット招待前去インド洋南部。
- 8章ドレイク侧全灭后,ヨルムーンガント会话中ショット・ミュージィ仲间。

人物	ゼット・ライト	机体	ブブリィ

入手方法

- 5章ショット商谈时,去マウンテンボンレス发生商谈事件。
- 7章ドレイク(或ビショット)归还ヨルムーンガント时,接受ショット招待前去インド洋南部,ゼット仲间。

人物	トッド・ギネス	机体	无

入手方法

- 4章开始时与ドレイク会话,选择“ラウの国を攻ある”,タータラ城战斗化解(见到トッド击坠事件)。
- 5章中盘,トッド作为リ国仕官而仲间。

人物	フェイ・チェンカ	机体	レプラカーン

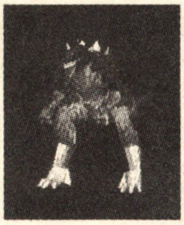
入手方法

- 7章ヨルムーンガント合流后,战斗终了时フェイ成为仲间。

机体数据一览



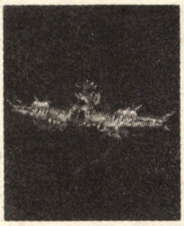
アマゴローン(ガロウ・ラン)			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	–
DP	320	AU	5
MP	3	SP	10
PW	12	AM	12
合体可能	无		



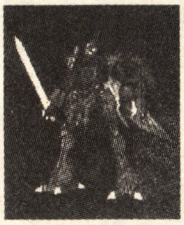
アマゴローン(无人)			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	–
DP	360	AU	5
MP	3	SP	8
PW	10	AM	10
合体可能	无		



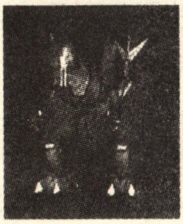
アルダム			
发售	1650	购入	1650
量产	1450	回收	700
回复	400	バリア	55
DP	850	AU	15
MP	5	SP	24
PW	35	AM	18
合体可能	フォウ、バラウ、ズロン、ジームルグ		



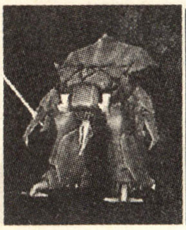
ウイル・ウイプス			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	50
DP	3800	AU	20
MP	3	SP	10
PW	85	AM	48
合体可能	无		



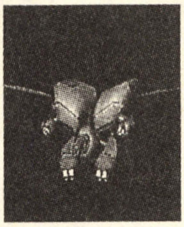
改良型ダンバイン			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	2200	バリア	55
DP	1650	AU	38
MP	6	SP	45
PW	38	AM	28
合体可能	フォウ、バラウ、ズロン、ジームルグ		



ガッター			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	–
DP	300	AU	5
MP	3	SP	8
PW	10	AM	10
合体可能	无		



ガドラム			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	2500	バリア	55
DP	1480	AU	45
MP	5	SP	34
PW	54	AM	35
合体可能	バラウ、ズロン		



ガラバ			
发售	11500	购入	11800
量产	11000	回收	5200
回复	1600	バリア	50
DP	1150	AU	26
MP	6	SP	32
PW	60	AM	25
合体可能	无		



ギトール			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	1500	バリア	55
DP	1620	AU	25
MP	4	SP	28
PW	76	AM	26
合体可能	バラウ、ズロン、ジームルグ		



ギャラウー			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	–
DP	660	AU	5
MP	3	SP	12
PW	16	AM	16
合体可能	无		



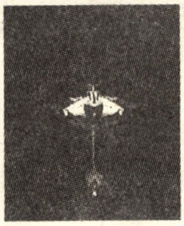
强化型ズワァース			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	2200	バリア	55
DP	1700	AU	50
MP	6	SP	40
PW	82	AM	36
合体可能	ズロン、ジームルグ		



强化型ライネック			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	2000	バリア	55
DP	1550	AU	45
MP	5	SP	38
PW	75	AM	34
合体可能	ズロン、ジームルグ		

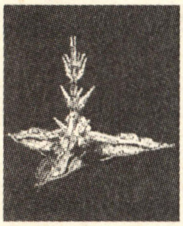


强化パンツアー			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	250	バリア	–
DP	1000	AU	45
MP	6	SP	45
PW	66	AM	40
合体可能	无		



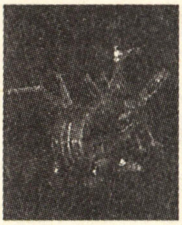
グナン			
发售	1300	购入	1450
量产	1150	回收	600
回复	180	バリア	25
DP	700	AU	10
MP	3	SP	12
PW	22	AM	16
合体可能	无		

机体数据一览



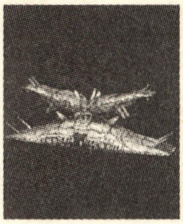
グラン・ガラン

发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	50
DP	3000	AU	20
MP	3	SP	10
PW	75	AM	42
合体可能	无		



グリムリー

发售	6700	购入	6800
量产	6600	回收	3000
回复	1800	バリア	40
DP	860	AU	16
MP	4	SP	16
PW	35	AM	28
合体可能	无		



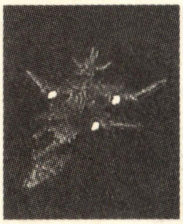
ゲア・ガリング

发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	50
DP	3200	AU	20
MP	3	SP	8
PW	78	AM	40
合体可能	无		



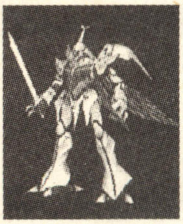
ゲド

发售	1300	购入	1400
量产	1250	回收	550
回复	300	バリア	55
DP	680	AU	15
MP	4	SP	15
PW	30	AM	16
合体可能	フォウ、バラウ、ズロン、ジームルグ		



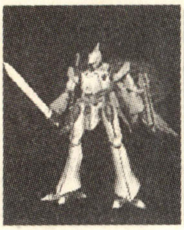
ゴラオン

发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	50
DP	3500	AU	20
MP	3	SP	15
PW	88	AM	44
合体可能	无		



サーバイン

发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	1800	バリア	55
DP	1800	AU	25
MP	6	SP	36
PW	88	AM	30
合体可能	フォウ、バラウ、ズロン、ジームルグ		



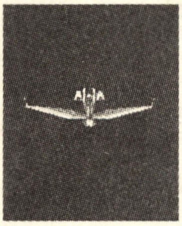
试作型ダンバイン

发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	1500	バリア	55
DP	1050	AU	35
MP	5	SP	28
PW	46	AM	24
合体可能	フォウ、バラウ、ズロン、ジームルグ		



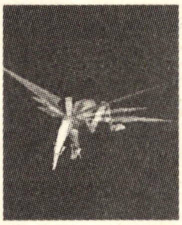
重装甲ボチューン

发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	2050	バリア	55
DP	1800	AU	40
MP	4	SP	24
PW	66	AM	40
合体可能			



シュッド

发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	–
DP	220	AU	4
MP	6	SP	25
PW	8	AM	5
合体可能	无		



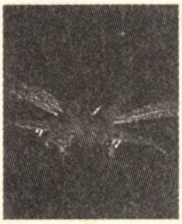
ジームルグ

发售	880	购入	880
量产	850	回收	380
回复	150	バリア	35
DP	450	AU	12
MP	8	SP	20
PW	15	AM	15
合体可能	无		



スプリガン

发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	2800	バリア	40
DP	1800	AU	24
MP	6	SP	20
PW	30	AM	32
合体可能	无		



ズロン

发售	950	购入	1100
量产	900	回收	450
回复	180	バリア	35
DP	780	AU	12
MP	8	SP	22
PW	18	AM	18
合体可能	无		



ズワァース

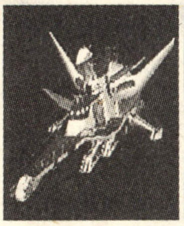
发售	14200	购入	14500
量产	14000	回收	6800
回复	1700	バリア	55
DP	1550	AU	28
MP	5	SP	35
PW	74	AM	32
合体可能	ズロン、ジームルグ		



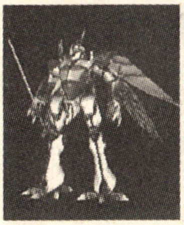
ズワウス

发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	55
DP	2800	AU	40
MP	4	SP	25
PW	94	AM	45
合体可能	无		

机 体 数 据 一 览



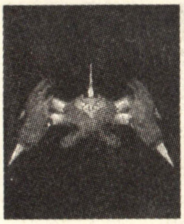
ゼラーナ			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	1600	バリア	40
DP	910	AU	15
MP	4	SP	15
PW	45	AM	30
合体可能	无		



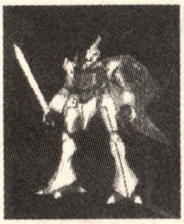
ゼルバイン			
发售	12600	购入	12800
量产	12300	回收	5400
回复	1800	バリア	55
DP	1200	AU	24
MP	5	SP	25
PW	60	AM	25
合体可能	ズロン、ジームルグ		



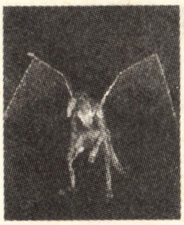
ダーナ・オシー			
发售	1500	购入	1600
量产	1400	回收	600
回复	280	バリア	55
DP	610	AU	13
MP	4	SP	18
PW	25	AM	14
合体可能	フォウ、バラウ、ズロン、ジームルグ		



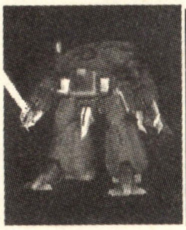
タンギー			
发售	3500	购入	3600
量产	3350	回收	1400
回复	300	バリア	25
DP	1100	AU	18
MP	4	SP	16
PW	35	AM	25
合体可能	无		



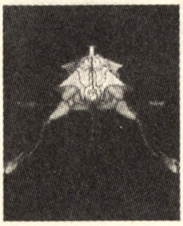
ダンバイン			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	600	バリア	55
DP	800	AU	18
MP	5	SP	25
PW	40	AM	16
合体可能	フォウ、バラウ、ズロン、ジームルグ		



ドラウゲン			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	–
DP	450	AU	8
MP	4	SP	12
PW	15	AM	12
合体可能	无		



ドラムロ			
发售	2700	购入	2800
量产	2650	回收	1200
回复	550	バリア	55
DP	880	AU	16
MP	5	SP	22
PW	46	AM	18
合体可能	バラウ、ズロン、ジームルグ		



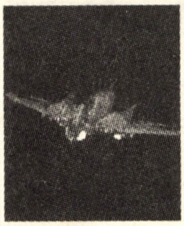
ドロ			
发售	820	购入	850
量产	800	回收	350
回复	120	バリア	25
DP	450	AU	8
MP	3	SP	8
PW	15	AM	10
合体可能	无		



ナムワン			
发售	4700	购入	4800
量产	4550	回收	1800
回复	1450	バリア	40
DP	650	AU	10
MP	3	SP	10
PW	25	AM	18
合体可能	无		



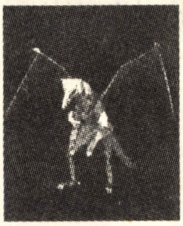
バストール			
发售	3900	购入	4000
量产	3800	回收	1600
回复	750	バリア	55
DP	840	AU	14
MP	6	SP	24
PW	38	AM	22
合体可能	バラウ、ズロン、ジームルグ		



バラウ			
发售	755	购入	790
量产	730	回收	305
回复	140	バリア	35
DP	400	AU	6
MP	8	SP	20
PW	12	AM	14
合体可能	无		



パンツァー亚种			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	180	バリア	–
DP	860	AU	25
MP	5	SP	26
PW	50	AM	24
合体可能	无		

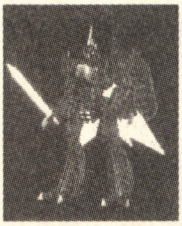


パンツァードラグーン			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	100	バリア	–
DP	420	AU	9
MP	4	SP	15
PW	22	AM	20
合体可能	无		

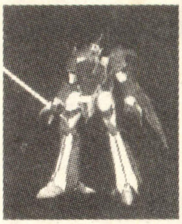


ビアレス			
发售	8200	购入	8500
量产	8050	回收	3500
回复	1200	バリア	55
DP	1240	AU	20
MP	5	SP	24
PW	64	AM	22
合体可能	ズロン、ジームルグ		

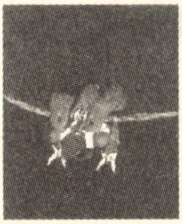
机体数据一览



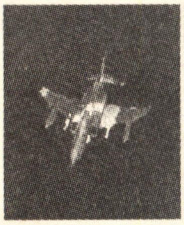
ビランビー			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	1600	バリア	40
DP	910	AU	15
MP	4	SP	15
PW	45	AM	30
合体可能	フォウ、バラウ、ズロン、ジームルグ		



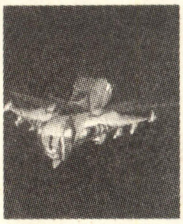
ビルバイン(AB)			
发售	12600	购入	12800
量产	12300	回收	5400
回复	1800	バリア	55
DP	1200	AU	24
MP	5	SP	25
PW	60	AM	25
合体可能	无		



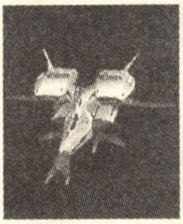
ビルバイン(WC)			
发售	1500	购入	1600
量产	1400	回收	600
回复	280	バリア	55
DP	610	AU	13
MP	4	SP	18
PW	25	AM	14
合体可能	无		



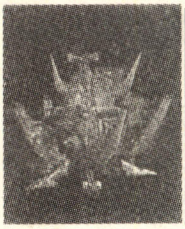
ファントム			
发售	3500	购入	3600
量产	3350	回收	1400
回复	300	バリア	25
DP	1100	AU	18
MP	4	SP	16
PW	35	AM	25
合体可能	无		



フォウ			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	600	バリア	55
DP	800	AU	18
MP	5	SP	25
PW	40	AM	16
合体可能	无		



ブブリィ			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	–	バリア	–
DP	450	AU	8
MP	4	SP	12
PW	15	AM	12
合体可能	无		



ブル・ベガー			
发售	2700	购入	2800
量产	2650	回收	1200
回复	550	バリア	55
DP	880	AU	16
MP	5	SP	22
PW	46	AM	18
合体可能	无		



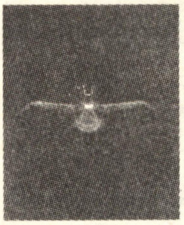
ボゾン			
发售	820	购入	850
量产	800	回收	350
回复	120	バリア	25
DP	450	AU	8
MP	3	SP	8
PW	15	AM	10
合体可能	フォウ、バラウ、ズロン、ジームルグ		



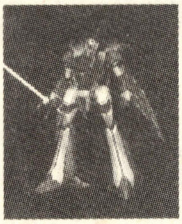
ボチユーン			
发售	4700	购入	4800
量产	4550	回收	1800
回复	1450	バリア	40
DP	650	AU	10
MP	3	SP	10
PW	25	AM	18
合体可能	フォウ、バラウ、ズロン、ジームルグ		



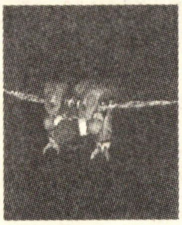
ボテューン			
发售	3900	购入	4000
量产	3800	回收	1600
回复	750	バリア	55
DP	840	AU	14
MP	6	SP	24
PW	38	AM	22
合体可能	无		



ミュー			
发售	755	购入	790
量产	730	回收	305
回复	140	バリア	35
DP	400	AU	6
MP	8	SP	20
PW	12	AM	14
合体可能	无		



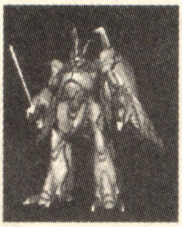
迷彩ビルバイン(AB)			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	180	バリア	–
DP	860	AU	25
MP	5	SP	26
PW	50	AM	24
合体可能	无		



迷彩ビルバイン(WC)			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	100	バリア	–
DP	420	AU	9
MP	4	SP	15
PW	22	AM	20
合体可能	无		



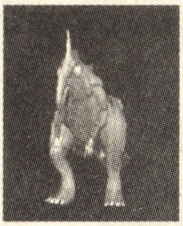
ヨルムーンガント			
发售	8200	购入	8500
量产	8050	回收	3500
回复	1200	バリア	55
DP	1240	AU	20
MP	5	SP	24
PW	64	AM	22
合体可能	无		



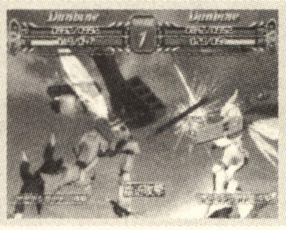
ライネック			
发售	–	购入	–
量产	–	回收	–
回复	1600	バリア	40
DP	910	AU	15
MP	4	SP	15
PW	45	AM	30
合体可能	ズロン、ジームルグ		

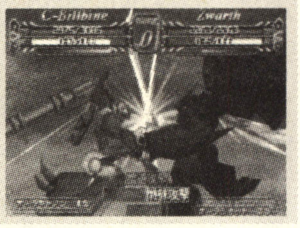


レプラカーン			
发售	820	购入	850
量产	800	回收	350
回复	120	バリア	25
DP	450	AU	8
MP	3	SP	8
PW	15	AM	10
合体可能	ズロン、ジームルグ		



ルグウ			
发售	12600	购入	12800
量产	12300	回收	5400
回复	1800	バリア	55
DP	1200	AU	24
MP	5	SP	25
PW	60	AM	25
合体可能	无		





角色数据一览



アの国兵士			
AGI	16～38	TEC	18～100
AU	24～120	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	6
タイプ	平均	战舰	○



ガラミティ・マンガン			
AGI	26～72	TEC	45～189
AU	46～153	ダメージ	3～56
DP	5～60	行动值	9
タイプ	平均	战舰	×



アレン・ブレディ			
AGI	27～84	TEC	56～203
AU	56～162	ダメージ	3～62
DP	5～60	行动值	11
タイプ	平均	战舰	○



ガラリア・ニャムヒー			
AGI	24～68	TEC	34～182
AU	34～152	ダメージ	2～45
DP	3～54	行动值	8
タイプ	平均	战舰	×



ヴァルキリア			
AGI	25～82	TEC	49～198
AU	48～164	ダメージ	3～60
DP	4～70	行动值	10
タイプ	平均	战舰	×



ガロウ・ラン男1			
AGI	14～38	TEC	20～140
AU	34～125	ダメージ	1～28
DP	2～40	行动值	6
タイプ	平均	战舰	×



エイブ・タマリ			
AGI	24～50	TEC	26～148
AU	39～146	ダメージ	3～46
DP	3～55	行动值	8
タイプ	平均	战舰	○



ガロウ・ラン男2			
AGI	12～36	TEC	18～135
AU	30～115	ダメージ	1～24
DP	1～40	行动值	6
タイプ	平均	战舰	×



エレ・ハンム			
AGI	38～94	TEC	4～48
AU	20～140	ダメージ	1～54
DP	1～50	行动值	7
タイプ	早熟	战舰	○



ガロウ・ラン男3			
AGI	8～35	TEC	14～128
AU	28～110	ダメージ	1～22
DP	1～40	行动值	5
タイプ	平均	战舰	×

角 色 数 据 一 览



ガロウ・ラン女1

AGI	12～36	TEC	20～138
AU	32～120	ダメージ	1～24
DP	1～40	行动值	6
タイプ	平均	战舰	×



ガロウ・ラン女2

AGI	10～32	TEC	16～132
AU	28～110	ダメージ	1～20
DP	1～40	行动值	6
タイプ	平均	战舰	×



ガロウ・ラン女3

AGI	8～30	TEC	10～126
AU	24～105	ダメージ	1～18
DP	1～40	行动值	5
タイプ	平均	战舰	×



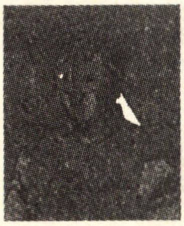
キーン・キッス

AGI	10～52	TEC	24～156
AU	34～148	ダメージ	3～32
DP	3～69	行动值	9
タイプ	大器晚成	战舰	×



“黑金の刃”骑士兵团

AGI	20～62	TEC	35～160
AU	32～140	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	8
タイプ	平均	战舰	○



黑骑士

AGI	30～89	TEC	55～210
AU	60～170	ダメージ	4～60
DP	6～72	行动值	12
タイプ	平均	战舰	×



クの国近卫兵

AGI	20～62	TEC	35～160
AU	32～140	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	8
タイプ	平均	战舰	○



クの国兵士

AGI	16～44	TEC	20～130
AU	28～135	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	7
タイプ	平均	战舰	○



ゴード・トルール

AGI	28～61	TEC	40～178
AU	36～142	ダメージ	3～45
DP	5～55	行动值	8
タイプ	大器晚成	战舰	×



ゴド・オン

AGI	16～48	TEC	24～145
AU	36～138	ダメージ	2～30
DP	3～45	行动值	7
タイプ	平均	战舰	×



ザン・ブラス

AGI	26～62	TEC	48～189
AU	38～156	ダメージ	3～50
DP	4～55	行动值	9
タイプ	大器晚成	战舰	○



シーラ亲卫队

AGI	26～62	TEC	35～160
AU	32～140	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	8
タイプ	平均	战舰	○



シーラ・ラパーナ

AGI	34～99	TEC	5～40
AU	26～141	ダメージ	3～50
DP	2～55	行动值	8
タイプ	早熟	战舰	○



ジェット战斗机パイロット

AGI	16～48	TEC	28～130
AU	46～146	ダメージ	2～32
DP	1～45	行动值	8
タイプ	平均	战舰	×

角色数据一览



ジエリル・クチビ

AGI	26～76	TEC	30～178
AU	28～144	ダメージ	1～49
DP	2～45	行动值	8
タイプ	平均	战舰	×



修罗

AGI	34～99	TEC	55～210
AU	58～168	ダメージ	4～65
DP	6～75	行动值	12
タイプ	早熟	战舰	×



シュンジ・イザワ

AGI	30～96	TEC	50～206
AU	50～172	ダメージ	3～60
DP	5～80	行动值	12
タイプ	早熟	战舰	×



ショウ・ザマ

AGI	38～98	TEC	48～202
AU	55～163	ダメージ	3～65
DP	5～70	行动值	11
タイプ	早熟	战舰	×



ショット・ウエポン

AGI	18～50	TEC	8～80
AU	20～143	ダメージ	1～38
DP	1～40	行动值	7
タイプ	平均	战舰	○



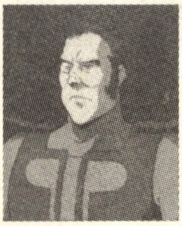
シン・ドロ

AGI	20～55	TEC	32～172
AU	43～154	ダメージ	3～51
DP	4～55	行动值	9
タイプ	平均	战舰	×



ゼット・ライト

AGI	20～70	TEC	20～176
AU	24～151	ダメージ	2～32
DP	2～44	行动值	8
タイプ	大器晚成	战舰	×



ダー

AGI	22～66	TEC	36～178
AU	38～148	ダメージ	3～48
DP	3～55	行动值	8
タイプ	平均	战舰	×



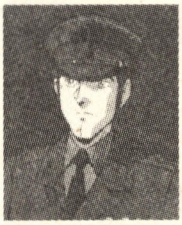
トカマク・ロブスキー

AGI	24～80	TEC	39～195
AU	36～159	ダメージ	1～58
DP	2～60	行动值	8
タイプ	大器晚成	战舰	×



トッド・ギネス

AGI	28～94	TEC	43～198
AU	46～160	ダメージ	3～63
DP	4～68	行动值	10
タイプ	平均	战舰	×



トルストール・チエシレンコ

AGI	18～52	TEC	38～168
AU	35～142	ダメージ	2～42
DP	26～119	行动值	8
タイプ	平均	战舰	×



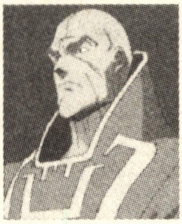
ドレイク军エリート兵

AGI	20～62	TEC	35～160
AU	32～140	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	8
タイプ	平均	战舰	○



ドレイク兵

AGI	14～44	TEC	20～130
AU	28～135	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	7
タイプ	平均	战舰	○



ドレイク・ルフト

AGI	24～80	TEC	28～75
AU	30～153	ダメージ	4～51
DP	4～60	行动值	8
タイプ	平均	战舰	○

角色数据一览



ドワ・グロウ			
AGI	16～55	TEC	30～135
AU	35～150	ダメージ	2～41
DP	3～42	行动值	7
タイプ	平均	战舰	○



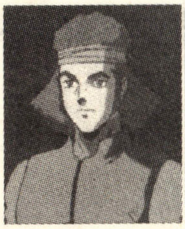
ナの国兵士			
AGI	16～44	TEC	20～130
AU	28～135	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	7
タイプ	平均	战舰	○



ナブロの队长			
AGI	18～48	TEC	30～138
AU	42～142	ダメージ	2～41
DP	3～45	行动值	8
タイプ	早熟	战舰	○



ナラシ・ハモニ			
AGI	18～66	TEC	35～190
AU	33～160	ダメージ	2～54
DP	3～60	行动值	10
タイプ	平均	战舰	×



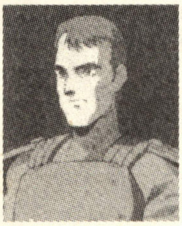
ニー・ギブン			
AGI	22～65	TEC	40～170
AU	48～160	ダメージ	3～60
DP	6～50	行动值	10
タイプ	平均	战舰	○



ニエット			
AGI	22～64	TEC	36～178
AU	38～160	ダメージ	3～48
DP	3～55	行动值	8
タイプ	平均	战舰	×



バーン・バニングス			
AGI	26～78	TEC	52～204
AU	58～165	ダメージ	3～59
DP	6～66	行动值	12
タイプ	大器晚成	战舰	×



バラフ・クリエ			
AGI	16～60	TEC	40～183
AU	35～158	ダメージ	2～50
DP	3～50	行动值	9
タイプ	平均	战舰	○



ビショット・ハッタ			
AGI	20～62	TEC	22～140
AU	40～151	ダメージ	2～47
DP	4～60	行动值	9
タイプ	平均	战舰	○



ピネガン・ハンム			
AGI	18～43	TEC	26～123
AU	35～146	ダメージ	2～46
DP	3～45	行动值	9
タイプ	平均	战舰	○



フェイ・チュンカ			
AGI	25～70	TEC	32～189
AU	34～149	ダメージ	1～46
DP	3～50	行动值	8
タイプ	大器晚成	战舰	×



フォイゾン・ゴウ			
AGI	28～62	TEC	42～176
AU	44～148	ダメージ	3～48
DP	4～50	行动值	10
タイプ	大器晚成	战舰	○



プラドン			
AGI	22～46	TEC	35～135
AU	40～150	ダメージ	2～44
DP	3～50	行动值	8
タイプ	平均	战舰	○



ベロー・フロン			
AGI	19～58	TEC	28～153
AU	31～147	ダメージ	2～46
DP	3～55	行动值	7
タイプ	平均	战舰	○

角色数据一览



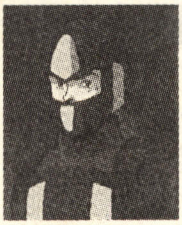
マーベル・ブローズン			
AGI	30～82	TEC	35～195
AU	42～158	ダメージ	2～58
DP	5～65	行动值	9
タイプ	平均	战舰	×



ラージャ・デスト			
AGI	22～70	TEC	45～192
AU	36～151	ダメージ	2～58
DP	3～55	行动值	8
タイプ	平均	战舰	○



ミズル・ズロム			
AGI	22～66	TEC	29～145
AU	38～152	ダメージ	1～44
DP	3～55	行动值	7
タイプ	平均	战舰	○



ラウの国近卫兵			
AGI	20～62	TEC	35～160
AU	32～140	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	8
タイプ	平均	战舰	○



ミの国兵士			
AGI	16～44	TEC	18～100
AU	24～120	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	6
タイプ	平均	战舰	○



ラウの国兵士			
AGI	16～44	TEC	20～130
AU	28～135	ダメージ	1～38
DP	2～40	行动值	7
タイプ	平均	战舰	○



ミュージイ・ポー			
AGI	26～86	TEC	25～186
AU	32～158	ダメージ	0～54
DP	1～55	行动值	9
タイプ	早熟	战舰	×



リムル・ルフト			
AGI	8～41	TEC	6～70
AU	22～140	ダメージ	0～30
DP	1～30	行动值	6
タイプ	大器晚成	战舰	×

例表

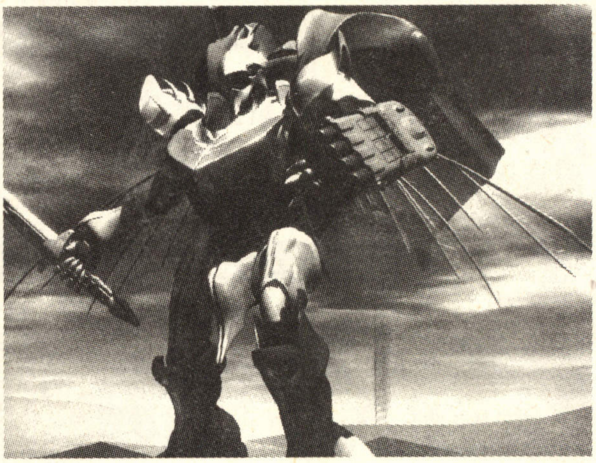
❶ ………………………… 角色持有的奥拉力
❷ ………………………… 角色持有的射击能力
❸ ………………………… 搭乘机体的 DP 修正值
❹ ………………………… 角色的成长率
❺ ………………………… 角色持有的近战能力
❻ ………………………… 受伤害时的修正值
❼ ………………………… 一回合行动的增加值
❽ ………………………… 是否拥有战舰的指挥能力



国兵士			
AGI❶	16～38	TEC❺	18～100
AU❷	24～120	ダメージ❻	1～38
DP❸	2～40	行动值❼	6
タイプ❹	平均	战舰❽	○



レン・ブラス			
AGI	15～74	TEC	36～201
AU	34～163	ダメージ	2～56
DP	2～60	行动值	11
タイプ	早熟	战舰	×



梦幻岛屿之物语

完全攻略

机种:PS　厂商:Riverhillsoft　类型:架空世界 SLG　媒体:CD－ROM　对应周边:震动手柄

来自于“共和国物语”的制作公司，本作与“共和国物语”并不相同，不再具有那么庞大的系统，但细小之处非常优秀，是个值得一玩的SLG。

掌握规律是顺利完成游戏的基本

一切育成的开始，就是圣卫队的育成士长的成长，换句话说，在六年之间，动物的育成是一切成功的关键。这里主要向大家介绍一下育成中的规律，在千变万化的育成工作中，掌握必要的不变的规律，是游戏初级者所必须的。右侧表中，是电脑的行动以及各种行动所带来的不同效果，所以一定要仔细参考才能从中发现最优良的组合。

有关于各种行动后所带来的不同效果

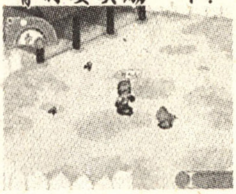
	行动	品位	贤さ	速度	体力	行动力	优しさ	まじめさ	体重	荣养素	疲劳	ストレス	幸福度
パジャ島	あいさつ	–	–	–	–	–	–	UP	–	–	–	UP	UP
	ポーズ	–	–	–	–	UP	–	–	–	–	–	UP	UP
	笑つてごらん	–	–	–	–	–	UP	–	–	–	–	UP	UP
	散步	–	–	–	–	–	–	–	–	–	UP	DOWN	UP
	走る	–	–	–	–	UP	DOWN	–	DOWN	–	UP	UP	UP
	こつちおいで	–	–	–	–	UP	–	UP	–	–	UP	UP	UP
	起こす	–	–	–	–	UP	–	UP	–	–	–	UP	DOWN
共通	ほめる	–	–	–	–	DOWN	UP	DOWN	–	–	–	DOWN	UP
	しかる	–	–	–	–	–	DOWN	UP	–	–	–	UP	DOWN
	エサをやる	–	–	–	–	–	–	–	UP	UP	–	–	UP
	食べる	–	–	–	–	–	–	–	UP	UP	–	–	–
オポロ島	品位训练	UP	–	–	–	–	–	–	DOWN	DOWN	UP	UP	UP
	贤さ训练	–	UP	–	–	–	–	–	DOWN	DOWN	UP	UP	UP
	速度训练	–	–	UP	–	–	–	–	DOWN	DOWN	UP	UP	UP
	体力训练	–	–	–	UP	–	–	–	DOWN	DOWN	UP	UP	UP

早晨必须要早起——训练中以最基本的行动为准则——最基本的训练就是“走る”

在岛上的生活，虽然没有人监督，但是也绝对不能偷懒，如果动物们在早上没有看到你的话，所有动物们的幸福度就会出现下降的现象。

训练动物时，注意一定要从最基本的动作开始，不要因为有些行动可以使多项能力上升，就一直选择，这里建议大家应该从最基本的行动开始，只有这样才能让各项能力得到真正地上升。

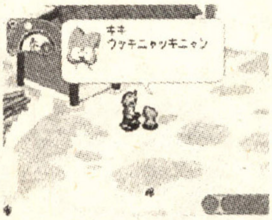
有时要奖励一下!



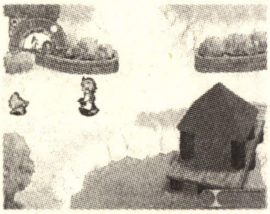
训练就是为了让行动力上升，体重下降，所以行动中最基本的训练就是“走る”，这一行动可以达到训练的基本目的，而且对于体重……





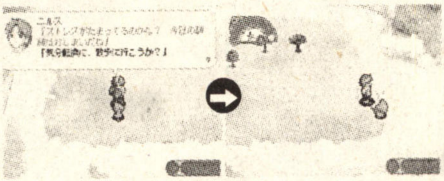


▶◀训练之中，许多的时候一定要给动物以一定的奖励才可以。



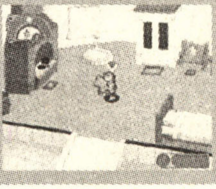
训练以后是散步的最好时间

高强度的训练结束以后，并不是停止活动让动物休息的时间，而在这时绝对可以带领它们进行散步，这样可以使一些能力得到小幅度的上升。



适度的休息是最重要的

每天进行高强度的训练，使得动物的疲劳度逐渐上升，所以必要的时候一定要进行必要的休息。当然，不是每次都一定要休息的彻底才开始训练，重要的是“适度”。



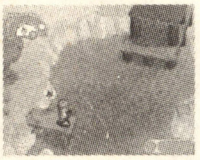
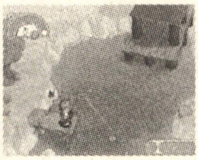
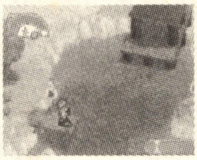


贵重的资源主要依靠钓鱼的工作

除了每天进行训练的工作以外，钓鱼对于资源的积累也很重要。关于钓鱼时出现的迷你游戏是非常有意思的，尤其是当遇到难钓的鱼时，迷你游戏的乐趣将会被充分地表现出来。

各种鱼的资料

名前	荣养度	满腹度	売值
イエル贝	10	50	1
ピチ鱼	20	60	2
水晶鱼	30	70	3
トライパス	40	80	4
ロブロック	50	90	5
银鱼	60	100	6
ウンバ	70	110	7
王鱼	80	120	20

迷你游戏中最重要的是一但鱼咬钓，玩家需要怎么处理?告诉你一个窍门:○连打。

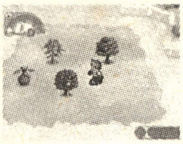
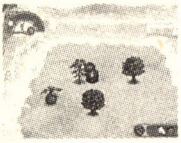
不同的食物有着不同的效果

动物的育成中训练工作的确是很重要的一环，但也绝对不能放松食物方面的质量。

从右侧表中我们可以看出各种食物分别带有不同的效果，为了训练的最终目的而调配自己所需要的食物吧!

当然，也不要忘记每天要收回自己所种植的作物。

素材 A	素材 B	完成品	效能
チャイの实	王鱼	ハリキリエサ	贤さ
龙瓜	パジャの花	やせるエサ	体重
イエル贝	ラフィアの花	キキフード	贤さ
イエル贝	チクル	ピコフード	速度
イエル贝	セキサイ	具エキス	速度
ピチ鱼	红草	ガウフード	体力
ピチ鱼	ラフィアの花	ツナジャーキー	体力
水晶鱼	ウナヅキ草	回复のエサ	病气
银鱼	ラフィアの花	パワフルエサ	体力
王鱼	チウリ	ハッスルエサ	贤さ
王鱼	セキサイ	キングオブエサ	速・贤
太阳花	ホッペンの实	スピードエサ	速度

可以用竞赛获奖为训练的中心目的

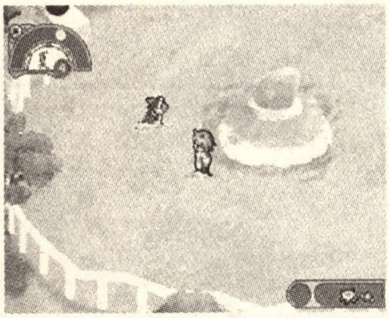
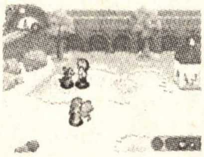
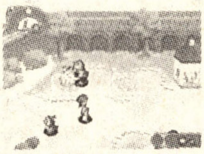
小岛上每年都会举行3日比赛，夏、秋、冬三季共三次，夏天为“短距离走”和“プロゲラム演技”，秋天为“长距离走”和“フリ一演技”，而冬天为“障碍物竞走”与“综合演技”。

如果想得到必要的奖金，就要为这些竞赛来专门育成动物，这一点非常重要，要切记。

	大会	开催时期	品位	贤さ	速度	体力	行动力	优しさ	まじめさ	体重	幸福度
竞技会	短距离	夏			◎	○	△		△	△	◎
	长距离	秋			○	◎	△		△	△	◎
	障害物	冬		○	◎	◎	△		△	△	◎
品评会	プログラム演技	夏	△	◎			○	○	○	○	◎
	フリ一演技	秋	◎	△			○	○	○	○	◎
	总合演技	冬	◎	◎			○	○	○	○	◎

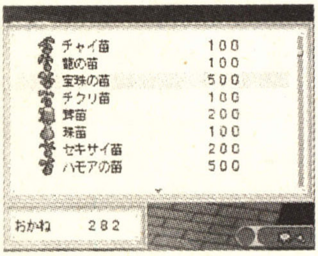
白天以训练和散步为主流过程要改变

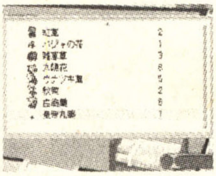
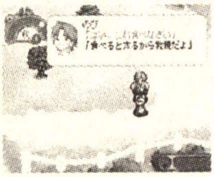
为了以竞赛为目的进行训练的话，就要按照有计划性，有针对性地安排必要的训练。例如：为了夏季的“プロゲラム演技”来安排，就要在“贤”与“速”这两个方面投入极大的精力，这样才能达到理想的目标。

在商店中购入有用的道具吧!

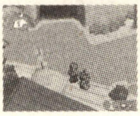
商店中购入的道具作用各不相同，有些可以进行自宅的改装，有些能登录各种动物，可以说作用极大。但游戏开始时并没有什么多余的金钱可以用来购入道具，所以在竞赛中取胜的话，用所得到的金钱来购买大量有用的道具吧!



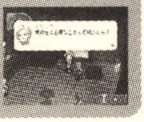
怎么让动物在睡觉的时间也能训练

于オポロ岛上时，人们被充许可以在夜里不睡觉（超人?），那么要进行什么活动呢?这里，可以与对手交换有用的情报，并且还可以把在沉睡中的动物抱到训练场中进行训练活动!原则是这样的，在训练场东（栅栏中）和训练场西（石台上），只要把动物运到这里他们就会自觉清醒，并投入训练中。



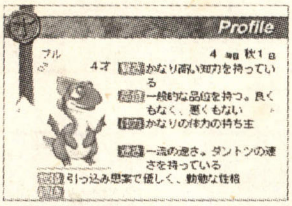
与对手会话中的技巧

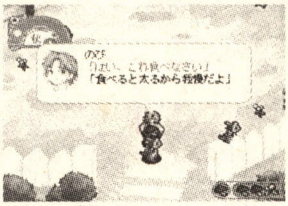
因为在オポロ岛中有“奇异”的夜间训练方式，因此不要放弃这些连续训练的机会，所以说就没有必要再与对手在训练中了解情况或进行闲聊。其实，如果你不与对手聊天的话，过一会儿、他就会主动来与我方进行谈话，如果在合适时进行回答则可以达到很好的效果。当然，如果对手中有恋爱的对象，那么还是牺牲一些训练时间吧!



怎样才能做到取长补短?教你正确地动物育成方式

在本作中，动物有着许多的种类，但实际上却只有四大种类型，这一标准是以动物的性格作为分类的标准的。在进行游戏后，玩者根本不可能只育成一个动物，一旦动物的育成工作达到一定标准，就必须进行复数动物的养成。所以，这就必须熟练掌握一下种种动物的类型，以便于养成时可以顺利地“对症下药”。



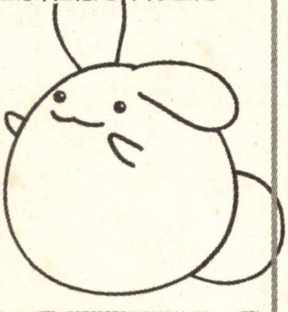
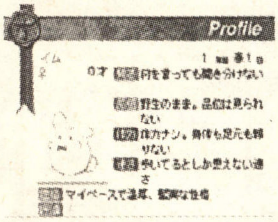


在养成动物的时候并不能完全把握动物的能力到达什么水平，那么怎样才能大概了解一下这些动物的一些能力到达什么样“高度”呢?其实道理很简单，只要在动物进行相关的训练活动或比赛后看看所出现的评语就可以了解到它这些相关能力的水平。具体的方法请见右侧的表格，在右边中，把动物的能力分为8个等级，从1至8是能力从最低到最高，根据表中所列出的评语，我们就可以简单地判断出其能力的高低。

ランク	コメント
1	何を言って～、野生の～体力なし～、歩いてる～
2	まだまだ○○が足りない～、体力ちょっぴり
3	やっと～、わずかに○○～、速くはなって～
4	それなり～、まあまあ～、そこそこ～、それなり～
5	平均的な～、一般的～、普通の～、一般レベル
6	かなりの○○が～、结构磨きがかかって、
7	一流の贤さ、体力、速さ～、一级の品位～、
8	天才～、美丽で～、この世のものとは～、

TYPE 1. 典型代表イム　性格温厚,但意志十分坚定

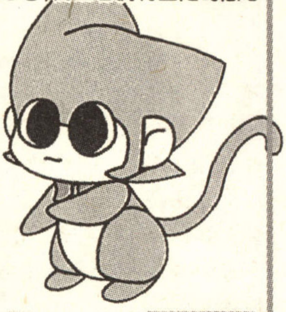
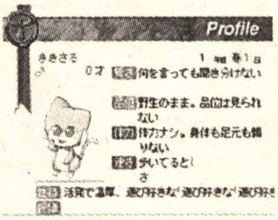
各方面能力均等，是典型的平均成长的TYPE。在训练之中，基本上是以奖励和劝说为主，这样就可以很轻易地让动物顺利通过每次的训练。并且这种类型可以参加各种比赛，因为本身的类型是属于万能型，所以可以向各方向进行发展。



TYPE 2. 典型代表ピコ　善于进行思考,而且也拥有坚定的意志

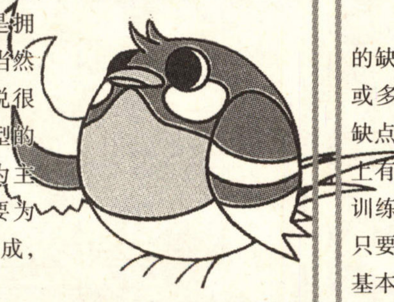
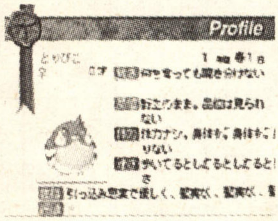
在智力方面拥有顶级的水平，但唯一的缺点是行动力的欠缺，所以在初期训练时应多以行动力为主要育成方向，尽量把行动力这一缺点在初期的训练之中补充回来。另外，这种动物必须在每天早起，这一点大家就一定要注意。

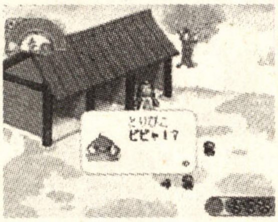





TYPE 3. 典型代表キキ　活泼但友善,拥有最顽皮的特征

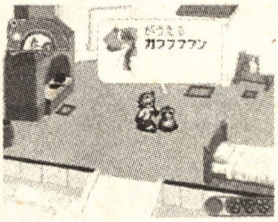
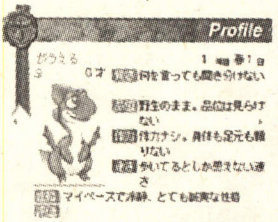
这种类型的优点就是拥有最高的活动力与魅力，当然除此之外各项能力只能说很一般，所以说育成这种类型的话一定要以这两个优点为主育成方面，其它方面则要为辅，这样进行有计划的育成，才能收到理想的效果。



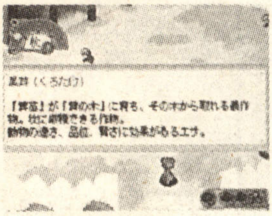
TYPE 4. 典型代表ガウ　遇事冷静,性格诚实、忠心

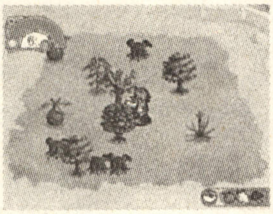
基本上没有任何太大的缺点，同样每种动物也都或多或少地存在着各种小缺点，基本上都是在行动力上有问题。对于这种动物在训练中不需要太多的顾忌，只要不出现太严厉的批评，基本上就没有问题。

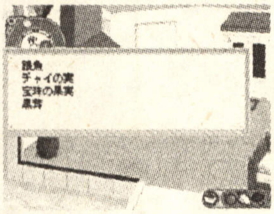




通过特殊料理表育成自己的动物

与训练相同，特殊料理是可以提升动物能力的方法之一，如果可以善加利用则可以达到意想不到的效果。当然，使用特殊料理的话，与训练相比自然也有明显的缺点，就是会不能避免地增加体重，所以训练与特殊料理应相互辅助才能达到理想效果。







调理

素材 A	素材 B	完成品	效能
龙瓜	王鱼	ハリキリエサ	贤・品位
龙瓜	ラフィアの花	やせるエサ	体重
チクリ	杂惠草	ガウフード	体力
ホッペンの实	パジャの花	スピードエサ	速度
セキサイ	パジャの花	スピードエサ	速度
セキサイ	太阳花	スピードエサ	速度
水晶鱼	秋菜	回复のエサ	病气
水晶鱼	白翁叶	回复のエサ	病气
ロブロック	王鱼	スタミナのエサ	体力
银鱼	王鱼	パワフルエサ	体力
ウンパ	ラフィアの花	パワフルエサ	体力
王鱼	ウナヅキ草	パワフルエサ	贤・品位

アイテムリスト一览

种类	アイテム名	速度	体力	贤	满腹度	疲劳度	ストレス	病气	买值	发值
春の种	チャイ苗	0	0	0	0	0	0	0	100	50
春の种	龙の苗	0	0	0	0	0	0	0	100	50
春の种	宝珠の苗	0	0	0	0	0	0	0	500	250
夏の种	チクリ苗	0	0	0	0	0	0	0	100	50
夏の种	茸苗	0	0	0	0	0	0	0	200	100
秋の种	珠苗	0	0	0	0	0	0	0	100	50
冬の种	セキサイ苗	0	0	0	0	0	0	0	200	100
冬の种	ハモアの苗	0	0	0	0	0	0	0	500	250
春の种の实	チャイの苗	10	0	50	50	0	0	0	0	10
春の种の实	龙瓜	20	0	30	100	0	0	0	0	15
春の种の实	宝珠の果实	100	0	100	150	0	0	0	0	25
夏の种の实	チクリ	10	0	50	50	0	0	0	0	10
夏の种の实	黑茸	80	0	300	100	0	0	0	0	15
秋の种の实	ホッペンの实	10	0	10	50	0	0	0	0	20
冬の种の实	セキサイ	10	0	50	50	0	0	0	0	10
冬の种の实	ハモアの实	50	0	100	100	0	0	0	0	25
鱼	イエル贝	0	10	0	50	0	0	0	0	1
鱼	ピチ鱼	0	20	0	60	0	0	0	0	2
鱼	水晶鱼	0	30	0	70	0	0	0	0	3
鱼	トライパス	0	40	0	80	0	0	0	0	4
鱼	ロブロック	0	50	0	90	0	0	0	0	5
鱼	银鱼	0	60	0	100	0	0	0	0	6
鱼	ウンバ	0	70	0	110	0	0	0	0	7
鱼	王鱼	0	80	0	120	0	0	0	0	20
春の草	红草	20	20	0	25	0	0	0	0	1
春の草	パジャの花	10	0	20	15	0	0	0	0	1
夏の草	杂惠草	20	20	0	25	0	0	0	0	1
夏の花	太阳花	10	0	20	15	0	0	0	0	1
秋の草	ウナヅキ草	20	20	0	25	0	0	0	0	1
秋の花	秋菜	10	0	20	15	0	0	0	0	1
冬の草	白翁叶	20	20	0	25	0	0	0	0	1
冬の花	ラフィアの花	10	0	20	15	0	0	0	0	1
回复药	タフナミン	0	0	0	0	-50	0	0	10	5
回复药	タフナミンS	0	0	0	0	-100	0	0	20	10
回复药	ハーブ	0	0	0	0	0	-50	0	30	15
回复药	宝明锭	0	0	0	0	0	-100	0	40	20
回复药	メガタフ剂	0	0	0	0	-150	0	0	50	25
回复药	黑茸液叶	0	0	0	0	0	0	-7000	20	10
回复药	シックレス锭	0	0	0	0	0	0	-15000	30	15
回复药	皇帝丸药	0	0	0	0	0	0	-30000	50	25
游び道具	木の棒	0	0	0	-1	10	-10	0	10	5
游び道具	イムぐるみ	0	0	0	-1	20	-20	0	20	10
游び道具	教科书	0	0	0	-1	30	-30	0	30	15
游び道具	ボール	0	0	0	-1	40	-40	0	40	20
游び道具	毛玉	0	0	0	-1	50	-50	0	50	25
游び道具	心のくま	0	0	0	-1	60	-60	0	60	30
游び道具	むずかしい本	0	0	0	-1	70	-70	0	70	35
游び道具	ながぐつ	0	0	0	-1	80	-80	0	0	1
料理	キノコまんま	0	0	25	50	0	0	0	0	4
料理	キノコ盛り	0	25	0	50	0	0	0	0	4
料理	キノコエキス	15	0	0	50	0	-10	0	0	4
料理	质素なエサ	0	0	0	25	0	0	0	0	1
料理	危险なエサ	0	0	0	120	0	0	2500	0	8
料理	适当なエサ	0	0	0	50	0	0	0	0	3
料理	くさいエサ	0	0	0	5	0	100	-5000	0	2
料理	におうエサ	0	0	0	80	0	50	-5000	0	2

种类	アイテム名	速度	体力	贤	满腹度	疲劳度	ストレス	病气	买值	发值
料理	スタミナのエサ	0	80	0	50	0	0	0	0	5
料理	かたいエサ	0	0	20	15	50	0	0	0	2
料理	ほっとするエサ	0	0	0	50	-100	-300	0	0	8
料理	ヘルシーエサ	0	0	0	10	0	0	-8000	0	7
料理	ダイエットエサ	20	0	0	-25	0	0	0	0	6
料理	ツナジャーキー	0	60	0	80	0	0	0	0	5
料理	辛いエサ	0	0	0	10	0	200	-2500	0	5
料理	イムフード	0	0	0	60	0	0	0	0	2
料理	简单なエサ	10	0	0	50	0	0	0	0	1
料理	マーマレード	50	0	0	25	-30	0	0	0	6
料理	しあわせのエサ	0	0	0	50	0	-200	0	0	5
料理	ハリキリエサ	0	0	150	50	-100	0	0	0	6
料理	ハッスルエサ	0	0	80	25	0	-150	0	0	6
料理	ごうかなエサ	0	0	15	150	0	0	0	0	9
料理	花がゆ	0	0	0	10	0	0	-2500	0	1
料理	甘いエサ	10	0	0	50	-120	0	0	0	3
料理	スピードエサ	80	0	0	15	0	0	0	0	5
料理	草花エサ	20	0	20	10	0	0	0	0	1
料理	やせるエサ	0	0	0	-50	0	0	0	0	5
料理	ビューティエサ	0	0	0	-15	0	-200	0	0	5
料理	花ハーブ	0	0	50	10	0	-400	0	0	1
料理	健康エサ	0	0	0	5	-150	0	-2500	0	1
料理	蒸しエサ	10	0	5	10	0	0	0	0	1
料理	煮鱼	0	30	0	40	0	0	0	0	5
料理	超鱼贝のエサ	0	40	0	200	0	0	0	0	6
料理	鱼贝类のエサ	0	50	0	60	0	0	0	0	1
料理	タフナミン?	0	0	0	5	-25	0	0	0	5
料理	黑茸液药?	0	0	0	5	0	0	-5000	0	4
料理	ピコフード	50	0	0	10	0	0	0	0	2
料理	キキフード	0	0	50	10	0	0	0	0	2
料理	贝エキス	50	0	0	25	0	-10	0	0	2
料理	贝がゆ	0	0	0	10	0	0	-2500	0	1
料理	シックレス锭?	0	0	0	5	0	0	-10000	0	5
料理	干し鱼	0	15	0	15	0	0	0	0	2
料理	鱼贝まんま	0	0	0	50	0	0	0	0	5
料理	あり合せのエサ	10	10	0	25	0	0	0	0	1
料理	烧き鱼	10	0	0	50	0	0	0	0	3
料理	ガウフード	0	50	0	10	0	0	0	0	2
料理	イムまんま	0	0	0	40	0	0	0	0	1
料理	ピコまんま	30	0	0	10	0	0	0	0	1
料理	鱼スープ	20	0	0	5	-100	0	0	0	2
料理	鱼の切り身	0	70	0	100	0	0	0	0	5
料理	失败した料理	0	0	0	5	500	500	0	0	0
料理	大自然のエサ	50	0	25	10	0	0	0	0	1
料理	牧草煮	0	0	0	15	-200	0	0	0	1
料理	キキまんま	0	0	30	10	0	0	0	0	1
料理	野菜山盛りエサ	0	0	0	30	-50	0	0	0	1
料理	温野菜のエサ	0	0	0	30	0	-100	0	0	1
料理	野菜ペースト	20	0	0	15	0	-50	0	0	8
料理	ガウまんま	0	30	0	10	0	0	0	0	2
料理	皇帝丸药?	0	0	0	5	0	0	-20000	0	30
料理	回复のエサ	0	0	0	10	-200	0	-30000	0	1
料理	にがいエサ	0	0	0	30	0	100	-5000	0	4
料理	メガタフ剂	0	0	0	5	0	0	-5000	0	5
料理	キングオブエサ	50	0	40	200	0	0	0	0	10
料理	パワフルエサ	0	70	0	100	20	0	0	0	7

关键是对品评会的把握，为了得到最高奖励而育成动物

前面已经说过了，在游戏中有各种品评会，这些大会上如果我们的动物可以得到高的名次的话，那么所能带来的好处我想就不用多说了。品评会分为夏、秋、冬三次，每季都有不同的品评会出现，以品评会为目的来育成动物吧！



夏天举行的重要的品评会

我们通过不停的训练，可以使动物达到应有的水平，那么之后在夏天的表演会上，再按照右侧的推荐动作进行，就可以很顺利的达到最好的水平，不过这里有对性格的要求。

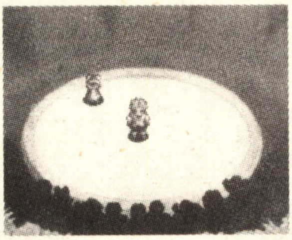
演技	性格
足踏み	行动力
おじぎ	まじめさ
しっぽふり	优しさ
笑って	优しさ
回って	行动力

演技1	演技2	演技3	演技4	演技5
"足踏み"	"足踏み"	"足踏み"	"回って"	"回って"
"おじぎ"	"おじぎ"	"回って"	"笑って"	"おじぎ"
"しっぽふり"	"笑って"	"笑って"	"しっぽふり"	"しっぽふり"

演出中重要的注意点

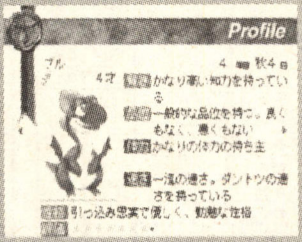
按照顺序来行动的话，自然会得到优秀的评价，如果动物的能力够高，但彻底放弃了前面所说的顺序，那么动物能力再高，也不会得到好的评价。





根据动物的性格来判断

前面说过，各项能力的成长的资质都是可以通过其它途径看到的，其实只要依靠动物的性格，就可以发现它的成长资质，以下会有详细的介绍，请参考。



レベル	行动力	优しさ	まじめさ
第1阶段	引つ入み思案で	冷静	游び好きな
第2阶段	物静かで	淡白	のんびりした
第3阶段	マイペースで	温厚	坚实な
第4阶段	活発で	稳やか	勤勉な
第5阶段	好奇心旺盛で	优しく	とても诚实な

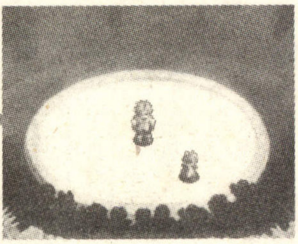
秋天展开的重要表演会

通过不停的训练，可以使动物达到应有的水平，那么之后在秋天的表演会上，再按照右侧的推荐动作进行，就可以很顺利的达到最好的水平。

最好的动作安排

演技	动物が行う动作
元气よく	足踏み、笑つて、回つて
可爱らしく	おじぎ、しつぽふり
乐しく	足踏み、しつぽふり、笑つて
美しく	おじぎ、回つて





▲全部的表演总的来说还是需要主人来下命令的，所以大赛中的选项十分重要。

审查员的评价是通过一定的依据

每次比赛的审查员都有三个，他们三个人有着不同的评价基准，所以熟悉了解审查员的评价基准，对于获得冠军将有很大的帮助。以下会有详细的介绍，根据这些介绍，来进行参赛动物的培养，对于玩者来说是有一定困难的，但这不得不克服。

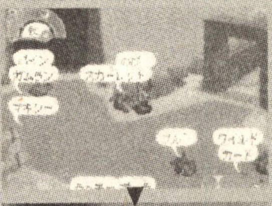


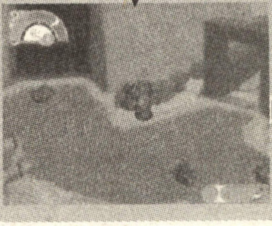
评价基准

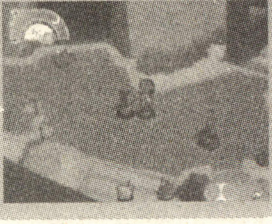
フレア・ガーチ	动物の体重
ロン・チエン	演技のバリエーション
ラフィ・ローヤー	动物の性格

想得知竞争对手养成动物的方法吗？

游戏中的确会出现在比赛中彻底输给对手的情况，这时我们会产生把敌人的动物抢过来的想法，其实这种行动是可以在一定时间内实现的，不过最好在行动之前SAVE，在得到对手动物后并了解情报，再LOAD记录。







全部的料理做成方法

使动物的能力高速上升，前面已提到过可以通过特殊的料理来完成，这里就会把这些特殊的料理进行详细的介绍，其中包括全部料理的名称以及制作这种特殊料理所需的素材，通过以下介绍，对于玩者来说将会是很大的帮助。另外，关于素材的取得的确要费一番脑筋，在我们收集齐素材取得方法后再公布给大家。

素材 A	素材 B	完成品
チクリ	ラフィアの花	甘いエサ
ホッペンの实	ラフィアの花	甘いエサ
ハモアの实	宝珠の果实	甘いエサ
チャイの实	ピチ鱼	あり合わせのエサ
ウナヅキ草	ピチ鱼	あり合わせのエサ
秋菜	ピチ鱼	あり合わせのエサ
白翁叶	ピチ鱼	あり合わせのエサ
宝珠の果实	ピチ鱼	あり合わせのエサ
宝珠の果实	イエル贝	あり合わせのエサ
トライパス	イエル贝	あり合わせのエサ
宝珠の果实	水晶鱼	あり合わせのエサ
杂惠草	龙瓜	あり合わせのエサ
セキサイ	ホッペンの实	イムフード
宝珠の果实	ホッペンの实	イムフード
红草	チクリ	イムフード
ホッペンの实	チャイの实	イムまんま
红草	チャイの实	イムまんま
トライパス	ピチ鱼	イムまんま
ロブロック	ピチ鱼	イムまんま
チクリ	ホッペンの实	温野菜のエサ
红草	ホッペンの实	温野菜のエサ
杂惠草	ホッペンの实	温野菜のエサ
龙瓜	ホッペンの实	温野菜のエサ
红草	セキサイ	温野菜のエサ
杂惠草	セキサイ	温野菜のエサ
龙瓜	セキサイ	温野菜のエサ
秋菜	ウナヅキ草	温野菜のエサ
ウンバ	イエル贝	贝エキス
银鱼	イエル贝	贝エキス
杂惠草	イエル贝	贝エキス
セキサイ	イエル贝	贝エキス
ホッペンの实	イエル贝	贝エキス
ウナヅキ草	イエル贝	具がゆ
秋菜	イエル贝	具がゆ
白翁叶	イエル贝	具がゆ
黑茸	水晶鱼	回复のエサ
ホッペンの实	水晶鱼	回复のエサ
ウナヅキ草	水晶鱼	回复のエサ
ラフィアの花	水晶鱼	回复のエサ
王鱼	水晶鱼	回复のエサ
秋菜	水晶鱼	回复のエサ
白翁叶	水晶鱼	回复のエサ
秋菜	白翁叶	回复のエサ
ウナヅキ草	白翁叶	回复のエサ
ロブロック	黑茸	回复のエサ
杂惠草	チクリ	ガウフード
红草	ピチ鱼	ガウフード
ウンバ	宝珠の果实	ガウフード
ハモアの实	チクリ	ガウまんま
龙瓜	チクリ	ガウまんま
チャイの实	チクリ	ガウまんま
チャイの实	杂惠草	ガウまんま
イエル贝	ロブロック	かたいエサ
トライパス	ロブロック	かたいエサ
チャイの实	ロブロック	かたいエサ
龙瓜	ロブロック	かたいエサ
ピチ鱼	セキサイ	かたいエサ
ウンバ	チクリ	かたいエサ
ウナヅキ草	ホッペンの实	辛いエサ
秋菜	ホッペンの实	辛いエサ
白翁叶	ホッペンの实	辛いエサ
ピチ鱼	龙瓜	简单なエサ
秋菜	龙瓜	简单なエサ
杂惠草	红草	简单なエサ

素材 A	素材 B	完成品
ラフィアの花	イエル贝	キキフード
ピチ鱼	チクリ	キキフード
ウナヅキ草	チャイの实	キキまんま
银鱼	チャイの实	キキまんま
银鱼	龙瓜	キキまんま
セキサイ	チクリ	キキまんま
ハモアの实	黑茸	危险なエサ
红草	黑茸	危险なエサ
杂惠草	黑茸	危险なエサ
チクリ	黑茸	キノコエキス
黑茸	龙瓜	キノコエキス
ホッペンの实	黑茸	キノコエキス
ウンバ	黑茸	キノコエキス
银鱼	黑茸	キノコエキス
ウナヅキ草	黑茸	キノコまんま
秋菜	黑茸	キノコまんま
白翁叶	黑茸	キノコまんま
チャイの实	黑茸	キノコ盛り
セキサイ	黑茸	キノコ盛り
パヅャの花	黑茸	キノコ盛り
太阳花	黑茸	キノコ盛り
宝珠の果实	黑茸	キノコ盛り
王鱼	イエル贝	鱼贝まんま
ウナヅキ草	トライパス	鱼介类のエサ
ウンバ	トライパス	鱼介类のエサ
银鱼	トライパス	鱼介类のエサ
秋菜	トライパス	鱼介类のエサ
白翁叶	トライパス	鱼介类のエサ
セキサイ	トライパス	鱼介类のエサ
ホッペンの实	トライパス	鱼介类のエサ
セキサイ	ロブロック	鱼介类のエサ
ホッペンの实	ロブロック	鱼介类のエサ
ウナヅキ草	ロブロック	鱼介类のエサ
银鱼	ロブロック	鱼介类のエサ
秋菜	ロブロック	鱼介类のエサ
白翁叶	ロブロック	鱼介类のエサ
红草	银鱼	鱼介类のエサ
杂惠草	银鱼	鱼介类のエサ
ピチ鱼	イエル贝	鱼介类のエサ
水晶鱼	イエル贝	鱼介类のエサ
红草	ウンバ	鱼介类のエサ
杂惠草	ウンバ	鱼介类のエサ
王鱼	セキサイ	キングオブエサ
チャイの实	水晶鱼	くさいエサ
ウンバ	水晶鱼	くさいエサ
银鱼	水晶鱼	くさいエサ
杂惠草	水晶鱼	くさいエサ
龙瓜	水晶鱼	くさいエサ
红草	ラフィアの花	草花エサ
杂惠草	ラフィアの花	草花エサ
イエル贝	黑茸	黑茸液药
ラフィアの花	黑茸	黑茸液药
パジャの花	チャイの实	健康エサ
太阳花	チャイの实	健康エサ
ラフィアの花	パヅャの花	健康エサ
宝珠の果实	パヅャの花	健康エサ
宝珠の果实	太阳花	健康エサ
ホッペンの实	王鱼	ごうかなエサ
黑茸	王鱼	ごうかなエサ
ハモアの实	王鱼	皇帝丸药
ウンバ	ピチ鱼	鱼スープ
银鱼	ピチ鱼	鱼スープ
红草	王鱼	鱼の切り身
杂惠草	王鱼	鱼の切り身

素材 A	素材 B	完成品
ラフィアの花	セキサイ	しあわせのエサ
ラフィアの花	白翁叶	シックレス锭?
イエル贝	红草	质素なエサ
龙瓜	红草	质素なエサ
トライパス	チャイの实	质素なエサ
トライパス	パジャの花	失败した料理
イエル贝	パジャの花	失败した料理
ウンバ	パジャの花	失败した料理
ピチ鱼	パジャの花	失败した料理
ロブロック	パジャの花	失败した料理
王鱼	パジャの花	失败した料理
银鱼	パジャの花	失败した料理
水晶鱼	パジャの花	失败した料理
イエル贝	ハモアの实	失败した料理
ウンバ	ハモアの实	失败した料理
トライパス	ハモアの实	失败した料理
ピチ鱼	ハモアの实	失败した料理
ロブロック	ハモアの实	失败した料理
银鱼	ハモアの实	失败した料理
水晶鱼	ハモアの实	失败した料理
トライパス	太阳花	失败した料理
イエル贝	太阳花	失败した料理
ウンバ	太阳花	失败した料理
ピチ鱼	太阳花	失败した料理
ロブロック	太阳花	失败した料理
王鱼	太阳花	失败した料理
银鱼	太阳花	失败した料理
水晶鱼	太阳花	失败した料理
トライパス	王鱼	スタミナのエサ
ロブロック	王鱼	スタミナのエサ
パジャの花	セキサイ	スピードエサ
太阳花	セキサイ	スピードエサ
パジャの花	ホッペンの实	スピードエサ
太阳花	ホッペンの实	スピードエサ
ラフィアの花	秋菜	スピードエサ
ウナヅキ草	宝珠の果实	ダイエットエサ
トライパス	宝珠の果实	ダイエットエサ
ロブロック	宝珠の果实	ダイエットエサ
秋菜	宝珠の果实	ダイエットエサ
白翁叶	宝珠の果实	ダイエットエサ
秋菜	红草	大自然のエサ
白翁叶	红草	大自然のエサ
秋菜	杂惠草	大自然のエサ
白翁叶	杂惠草	大自然のエサ
ロンバ	王鱼	タフナミン?
ラフィアの花	王鱼	タフナミン?
红草	トライパス	タフナミン?
杂惠草	トライパス	タフナミン?
红草	ロブロック	タフナミン?
杂惠草	ロブロック	タフナミン?
银鱼	ウンバ	超鱼介のエサ
ロブロック	ウンバ	超鱼介のエサ
银鱼	セキサイ	超鱼介のエサ
ラフィアの花	ピチ鱼	ツナジャーキー
王鱼	ピチ鱼	ツナジャーキー
ウナヅキ草	チクリ	适当なエサ
秋菜	チクリ	适当なエサ
白翁叶	チクリ	适当なエサ
白翁叶	チャイの实	适当なエサ
ハモアの实	ホッペンの实	适当なエサ
チクリ	水晶鱼	におうエサ
ピチ鱼	水晶鱼	におうエサ
トライパス	水晶鱼	におうエサ
ロブロック	水晶鱼	におうエサ
红草	水晶鱼	におうエサ
セキサイ	水晶鱼	におうエサ
ウンバ	龙瓜	煮鱼
トライパス	龙瓜	煮鱼
トライパス	チクリ	煮鱼
ロブロック	チクリ	煮鱼
银鱼	チクリ	煮鱼
银鱼	宝珠の果实	煮鱼
ウンバ	チャイの实	煮鱼
チクリ	王鱼	ハッスルエサ

素材 A	素材 B	完成品
ラフウナヅキ草	王鱼	ハッスルエサ
秋菜	王鱼	ハッスルエサ
白翁叶	王鱼	ハッスルエサ
宝珠の果实	王鱼	ハッスルエサ
ウナヅキ草	パジャの花	花がゆ
太阳花	パジャの花	花がゆ
ウナヅキ草	太阳花	花がゆ
パジャの花	ハモアの实	花ハーブ
太阳花	ハモアの实	花ハーブ
ラフィアの花	太阳花	花ハーブ
チャイの实	王鱼	ハリキリエサ
龙瓜	王鱼	ハリキリエサ
ラフィアの花	ウンバ	ハリキリエサ
ラフィアの花	银鱼	ハリキリエサ
王鱼	银鱼	ハリキリエサ
イエル贝	チクリ	ピコフード
ピチ鱼	ホッペンの实	ピコフード
イエル贝	チャイの实	ピコまんま
秋叶	チャイの实	ピコまんま
杂惠草	ピチ鱼	ピコまんま
イエル贝	龙瓜	ピコまんま
ウナヅキ草	ラフィアの花	ビューティエサ
宝珠の果实	ラフィアの花	ビューティエサ
チャイの实	宝珠の果实	ヘルシーエサ
セキサイ	宝珠の果实	ヘルシーエサ
チクリ	宝珠の果实	ヘルシーエサ
红草	宝珠の果实	ヘルシーエサ
杂惠草	宝珠の果实	ヘルシーエサ
ウナヅキ草	セキサイ	牧草煮
秋菜	セキサイ	牧草煮
白翁叶	セキサイ	牧草煮
ウナヅキ草	红草	牧草煮
太阳花	红草	牧草煮
ウナヅキ草	杂惠草	牧草煮
太阳花	杂惠草	牧草煮
ホッペンの实	银鱼	干し鱼
トライパス	黑茸	干し鱼
ピチ鱼	黑茸	干し鱼
セキサイ	ハモアの实	ほづとするエサ
ウナヅキ草	ハモアの实	ほづとするエサ
秋菜	ハモアの实	ほづとするエサ
白翁叶	ハモアの实	ほづとするエサ
ラフィアの花	ハモアの实	マーマレード
秋菜	パジャの花	蒸しエサ
白翁叶	パジャの花	蒸しエサ
秋菜	太阳花	蒸しエサ
白翁叶	太阳花	蒸しエサ
トライパス	ラフィアの花	メガタフ剂?
ロブロック	ラフィアの花	メガタフ剂?
ウナヅキ草	ウンパ	焼き鱼
秋菜	ウンパ	焼き鱼
白翁叶	ウンパ	焼き鱼
セキサイ	ウンパ	焼き鱼
ホッペンの实	ウンパ	焼き鱼
ウナヅキ草	银鱼	焼き鱼
秋菜	银鱼	焼き鱼
白翁叶	银鱼	焼き鱼
チャイの实	ハモアの实	野菜ペースト
红草	ハモアの实	野菜ペースト
杂惠草	ハモアの实	野菜ペースト
龙瓜	ハモアの实	野菜ペースト
セキサイ	チャイの实	野菜山盛りエサ
杂惠草	パジャの花	野菜山盛りエサ
パジャの花	红草	野菜山盛りエサ
チャイの实	龙瓜	野菜山盛りエサ
ウナヅキ草	龙瓜	野菜山盛りエサ
白翁叶	龙瓜	野菜山盛りエサ
宝珠の果实	龙瓜	野菜山盛りエサ
パジャの花	チクリ	あせるエサ
太阳花	チクリ	あせるエサ
ラフィアの花	チャイの实	あせるエサ
パジャの花	龙瓜	あせるエサ
ラフィアの花	龙瓜	あせるエサ
太阳花	龙瓜	あせるエサ

完全攻略

怪物农场之卡片战斗

机种:PS　厂商:TECMO　类型:ETC　媒体:CD－ROM　对应周边:震动手柄

"怪物农场"一直都是大家非常喜爱的游戏,这里介绍的是最近发卖的"怪物农场"外传,属于卡片战斗类的作品。



©TECMO,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED

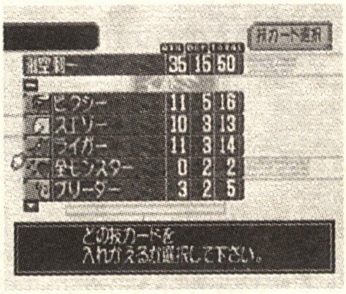
在游戏的初期进行提问时有关于卡片的秘密

在 GAME 一开始的时候,就会自动出现20道问题提问,每一个回答都会影响到初期的能力,在右侧表中有着每一个问题回答以后所得到的不同的数值的变化,所以一定要仔细分析以后再回答问题,只有这样才能在游戏的一开始就获得了自己理想中的必要数值。



设问内容	ライガ	ガリ	ゴーレム	スエゾー	ピクシー	ディノ	ナーガ	ハム	モッチー
电车などでは、席をゆずる方だ。	2	0	2	2	0	1	1	2	2
勉强と运动では、勉强の方が得意だ。	1	3	2	0	2	2	1	0	0
失败した话より、成功した话を话す方が好きだ。	1	0	1	2	0	1	0	2	2
心をのDけるメガネより、体をのぞけるメガネが欲しい。	1	1	1	0	3	1	2	0	0
话の闻き手にまわる方が多いめ	1	2	1	0	2	1	2	0	0
ついついむだづかいをしてしまう。	1	2	0	1	2	0	2	2	2
自分は、ごく普通の人间だ。	2	2	0	2	0	0	0	2	2
部屋はきれいに、かたづいている。	2	2	2	1	0	1	2	1	0
人にじまんできる特技がある。	1	1	0	2	0	0	0	2	3
いつか有名になりたいと思っている。	2	2	1	1	2	2	2	1	2
ウンはほとんどついたことがない。	1	1	1	2	1	1	1	2	1
イヌとネコならイヌをペットにしたい。	3	0	0	0	0	0	0	1	0
近い将来、人类はほろびろと思う。	0	1	1	0	1	1	0	0	0
はでな物より、しぶい物の方がかっにいいと思う。	0	0	1	0	2	0	1	0	2
ゴキブリが出たら、人に退治を赖む。	0	0	2	0	1	1	3	0	0
かなしばりにあった事がやる。	0	1	1	3	0	0	1	0	0
高い场所は、どうも苦手だ。	2	2	2	2	2	2	2	2	2
肉もどきより、鱼もどきを食べたい。	0	0	0	0	0	1	0	3	0
いらなくなったものは、すてる方だ。	0	0	0	0	0	3	0	0	0
友达は多い方だと思う。	0	0	2	2	2	2	0	0	2

怪物的组成可以决定双方的胜负!



卡片战斗不同于一般的战斗,所以单个个体的强大绝对不能左右最终战局的结果,也就是说就算你拥有极强的单个卡片,也不能让战斗获胜。游戏中攻击用的卡片有40枚,而防御用的卡片只有10枚,因此在全卡片中需要最少有6~7枚拥有可攻可守的能力,这样面对各种类型的敌人就都有随时应变的条件。另外有一点需要说明,在攻防两类卡片中,攻击绝对重视型和防御绝对重视型都最少需要有8枚,这是一个比较优秀的比例,按照这种比例来安排卡片的话,应该不会出现太大的问题。

攻击重视型

以攻击为主体的类型,在选择中尽量寻找能一击给复数以上对手以较大伤害的为主,另外可顺带选择拥有一击毙的类型。

内容	
(ライガー)	(ディノ)
右爪×3	パンチ×3
左爪×3	体当たり×3
ツノ×3	しつぼビンタ×3
バック転×3	跳跃×3
(ハム)	横つ飞び×3
头つき×3	(全モンスターカード)
ワンツーパンチ×3	クリティカル×3
タックル×2	我慢×2
マシンガンチ×1	(ブリーダカード)
おなら×3	大接近×3
フットワーク×3	

守备重视型

面对强力的对手,守备重视型会发挥极大的作用,在守备战时,有它们的存在可以避免攻击型受到致命的打击。

内容	
(ライガー)	电击×2 キッス×2
右爪×3 左爪×3	魅了×2 回复×1
ツノ×3 吠え×1	ステップ×3
バック转×3	舞い上がる×3
ジャンプ×1	(全モンスターカード)
(ゴーレム)	みんな下がれ×2
クロー×2 でこぴん×2	(ブリーダーカード)
キック×1 チョップ×1	必杀技の封印×1
坚い守り×3	泣き真似×1
(ピクシー)	おいのり×3
ひつかき×2	がんじがらめ×1
キック×1 雷×2	长期战の予感×1

各种怪物卡片的特征及优缺点!

各种怪物卡片都有自己的特征，到底怎样才能发挥真正的卡片能力呢？请看下文，这里有详细的分析，把卡片分成了几种类型，以便于大家在选择中有具体的概念可找。



ライガー

相比以前提到的攻击型，这种类型攻击力较低，但有时可以随机出现超强力的必杀，想试试自己的运气吗？

技名	种别	ガッツ	ダメージ
右爪	ちから	0	1
左爪	ちから	0	1
ツノ	ちから	0	1
体当たり	ちから	2	4
突き刺し	ちから	3	4
冷气弹	かしこさ	2	2
电击	かしこさ	2	3
超电击	かしこさ	4	5
电光石火	特殊	0	
吠え	特殊	3	
バック转	回避	1	
ジャンプ	回避	2	

ガリ

拥有能够确实给对方伤害的技巧，并可能会强力的全体攻击，因此是活跃在攻击类型中的角色。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
ひつかき	ちから	1	1
けり	ちから	2	2
スピンカッター	ちから	5	8
魔神ダンス	ちから	7	10
圣なる光	かしこさ	3	2
雷	かしこさ	3	4
炎のカベ	かしこさ	4	2
魔神パンチ	かしこさ	4	6
炎	かしこさ	5	8
作战の指示	特殊	3	
魔法反射	防御	3	
ふせる	回避	3	

ゴーレム

HP 高，攻击力高，消耗高，有点像 RPG 中的巨人战士，不过作为防守性角色却真得非常有用呀!

技名	种别	ガッツ	ダメージ
クロー	ちから	3	3
でこぴん	ちから	3	5
キック	ちから	4	7
クロー投げ	ちから	5	5
チョップ	ちから	5	8
ダブルチョップ	ちから	6	10
ぐるぐるアタック	ちから	7	12
龙卷アタック	ちから	8	4
地震	かしこさ	6	3
力をためる	特殊	2	
坚い守り	防御	2	
友をかばう	防御	1	

スエゾー

技巧非常多，当然其中也不乏一些没有任何作用的技巧，当然强力的招式还是会拥有一两招的。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
ツバはき	ちから	1	2
テレポート	ちから	2	2
しつぽアタック	ちから	2	2
かみつき	ちから	4	6
ベロビンタ	ちから	5	6
キッス	かしこさ	3	2
なめる	かしこさ	4	2
热视线	かしこさ	4	5
侦察	特殊	1	
挑发	特殊	0	
歌う	特殊	4	
横回转	回避	1	

ピクシー

回避性最高，而且消耗量也少，在不能避免的持久战中，是属于绝对主力的角色，一定要拥有。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
ひつかき	ちから	0	1
キック	ちから	1	2
体当たり	ちから	2	4
雷	かしこさ	0	1
电击	かしこさ	1	2
ショットガン	かしこさ	3	3
ライトニング	かしこさ	4	4
キッス	かしこさ	4	1
魅了	特殊	1	
回复	特殊	2	
ステップ	回避	0	
舞い上がる	回避	1	

ディノ

消费少但伤害多，在进攻中主要负责非主力的伤害，而且拥有特殊攻击，是让对手回避不能的伤害。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
パンチ	ちから	2	3
体当たり	ちから	2	4
しつぽビンタ	ちから	3	5
かみつき	ちから	4	6
かみつき投げ	ちから	5	6
ひざげり	ちから	5	8
炎の体当たり	ちから	6	11
砂キック	かしこさ	3	3
火炎	かしこさ	3	4
跳跃	特殊	1	
踏ん张る	防御	1	
横つ飞び	回避	2	

ナーガ

持有特殊的效果，但消耗很多，因此战斗中能否做为主力登场还很有疑问，真正在战场中的作用是什么呢？

技名	种别	ガッツ	ダメージ
ボディーブロー	ちから	2	2
つき	ちから	2	3
くしざし	ちから	3	2
はたき	ちから	3	4
回转アタック	ちから	6	9
毒ギリ	かしこさ	4	4
魔空弹	かしこさ	4	5
ドレイン	かしこさ	6	4
连发魔空弹	かしこさ	6	8
にらむ	特殊	3	
死亡游戏	特殊	1	
カウンター	防御	3	

ハム

又是拥有全体攻击能力的类型，但消耗量非常少，而且速度快，是属于典型的快攻类型的角色之一。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
头つき	ちから	1	4
ソバット	ちから	2	3
ワンツーパンチ	ちから	3	4
超头つき	ちから	3	6
巴投げ	ちから	4	5
ぐるぐるパンチ	ちから	4	6
タックル	ちから	4	8
マシンガンパンチ	ちから	6	10
おなら	かしこさ	3	2
素早い计算	特殊	0	
大声	特殊	0	
フットワーク	回避	0	

モッチー

攻防能力都很高的角色，初心者最优秀的选择，因此对于初次接触本作的朋友，应该多使用这种类型。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
もんた	ちから	0	1
ローリン	ちから	1	2
ガッチョ	ちから	2	2
もちき	ちから	2	3
もつちゃん	ちから	3	5
ガッチャー	ちから	4	4
べろりん	かしこさ	2	2
さくら吹雷	かしこさ	3	2
モッチー炮	かしこさ	4	6
まるまる	防御	0	
隐れる	防御	1	
转がる	回避	1	

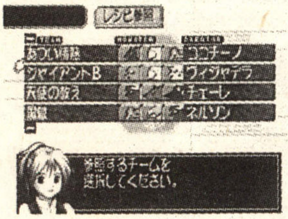
练习赛中获得卡片的法则！

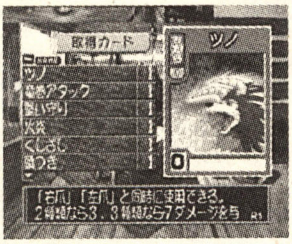
练习的战斗非常的多，只要事件发生，就会有练习比赛出现。进行练习比赛虽然不能获得太多的好处，但是却可以真正得到许多的卡片，当然这对于以后的战斗非常有用，所以一旦有机会就一定要尽量多使用练习赛出现，那么下面就主要介绍比赛中获得卡片的方法。

获得卡片的枚数与NPC的等级数有关

练习比赛胜利自然会获得与自己对战的NPC的卡片，基本是以下的规律，LV1为3枚，LV2为2~4枚，LV3为5枚，以此类推我们可以了解到每次练习赛最后所得的卡片数。



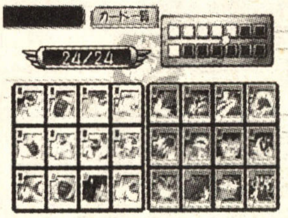




●获得卡片的倾向

1. NPC常使用的卡片
2. NPC持有过多的卡片

与NPC的对战经常会得到没有作用的卡片，以下向大家介绍获得卡片的倾向。首先与自己对战的NPC经常使用的卡片类型，也就是获胜后自己能够得到的卡片，当然如果对方所持的同一种卡片过多的话，那么战斗胜利以后，也很有可能获得这些卡片。以下是获得卡片和NPC角色名，大家可以从下表中查询出我方最有可能在获胜后得到的卡片，希望以下的资料能够给大家在游戏中带来非常有用的帮助。



▲如果出现没用的卡片，就可以不进行战斗。



▲从练习对手中慢慢选择有用的角色来战斗。

角色名	出现场所	获得卡片
キュー	どこでも	ライガー技カード・第1弹・プレミアム
パブス	どこでも	ディノ技カード・第1弹・プレミアム
ミラー	どこでも	第1弹
エリー	どこでも	第1弹
ダニエル	BCセンター	スエゾー技カード・第1弹
トーイ	BCセンター	ハム技カード・第1弹
アリス	BCセンター	モッチー技カード・第1弹
エスパーダ	BCセンター	デュラハン技カード・3弹・プレミアム
ストラトス	BCセンター	モノリス技カード・第2弹・プレミアム
トッティ	BCセンター	グジラ技カード・第3弹・プレミアム
マトラ	BCセンター	プラント技カード・第2弹・プレミアム
フィオ	BCセンター	ピクシー技カード・第1弹・プレミアム
セフォー	ライブハウス	ディノ技カード・第1弹・プレミアム
シュミッツ	ライブハウス	プラント技カード・第2弹・プレミアム
レオン	ライブハウス	ライガー技カード第1弹・プレミアム
ジュラス	ライブハウス	ゴーレム技カード・第1弹・プレミアム
クレア	ライブハウス	ゲル技カード・第3弹・プレミアム
イーリス	ライブハウス	ハム技カード・第3弹・プレミアム
フレデリカ	ライブハウス	グジラ技カード・第3弹・プレミアム
ウィオラ	ライブハウス	スエゾー技カード・第1弹・プレミアム
ベニー	火龙团	ディノ技カード・第1弹・プレミアム
ココチーノ	火龙团	ハム技カード・第1弹・プレミアム
ジータ	火龙团	ワーム技カード・第3弹・プレミアム
ラスカル	火龙团	ゲル技カード・第3弹・プレミアム
アルフォンス	火龙团	ドラゴン技カード・第2弹・プレミアム
デービス	レストラン	ワーム技カード・第3弹・プレミアム

キャラ名	出现场所	获得できるカード
ブッチャー	レストラン	デュラハン技カード・3弹・プレミアム
ポッシュ	レストラン	スエゾー技カード・第1弹・プレミアム
ザーニシ	レストラン	モノリス技カード・第2弹・プレミアム
ジョディ	レストラン	ハム技カード・第1弹・プレミアム
バーシィ	レストラン	グジラ技カード・第3弹・プレミアム
ガンツ	レストラン	ナーガ技カード・第1弹・プレミアム
ロウゼ	教会	ニャー技カード・第3弹・プレミアム
チューレ	教会	ピクシー技カード・第1弹・プレミアム
オズワルド	教会	ガリ技カード・第1弹・プレミアム
エリザベス	教会	ハム技カード・第1弹・プレミアム
ライアン	教会	ライガー技カード第1弹・プレミアム
エイプリル	教会	ピクシー技カード・第1弹・プレミアム
ベルデ	教会	ガリ技カード・第1弹・プレミアム
グスタフ	ネルソン邸	ゴースト技カード・第2弹・プレミアム
ヴィジャデラ	ネルソン邸	ゴースト技カード・第1弹・プレミアム
ゼヴラ	ネルソン邸	ナーガ技カード・第1弹・プレミアム
ネルソン	ネルソン邸	ヘンガー技カード・第2弹・プレミアム
イザベラ	ネルソン邸	ニャー技カード・第3弹・プレミアム
コルト	乐园	ヘンガー技カード・第2弹・プレミアム
エロウ(良)	乐园	スエゾー技カード・第1弹・プレミアム
エロウ(悪)	乐园	モノリス技カード・第2弹・プレミアム
ダッジ	乐园	モッチー技カード・第1弹・プレミアム
テスカ	乐园	ドラゴン技カード・第2弹・プレミアム
ホリィ	乐园	ゴースト技カード・第2弹・プレミアム
モッチー	乐园	モッチー技カード・第3弹・プレミアム
ピクシー	乐园	ピクシー技カード・第3弹・プレミアム

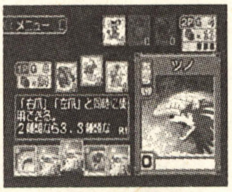
觉悟吧！使用特殊卡片的方法！

本作中每种特殊卡片的使用方法是不同的，因此就必须要做详细的分析，以下是具体的使用方法，希望能够对大家有所帮助。另外以下是辅助系卡片的介绍，它们实际上也是特殊卡片。



攻击用卡片使用方法

这里不能详细地介绍，只举一个例子做简单的说明吧：在使用攻击时同时选用右爪与左爪的伤害自然要比选用一张卡片高许多，因此攻击时组合是关键。

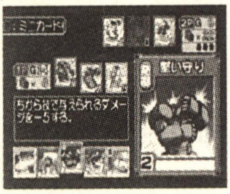


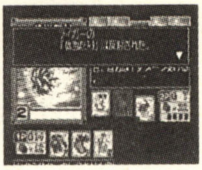


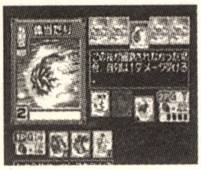


防御用卡片使用方法

防御时以己方损失较小而对方消耗极大为防御胜利，因此在执行防御指令时，也就是在使用防御卡片时，一定要注意，不要选用大消耗量的防御卡片。







辅助系卡片的活用使胜利的天平偏向我方！

全部怪物卡片

全部怪物卡片中有攻击系和防御系两大种类，但其中自然而然带有着攻防兼备的或无攻击防备效果的卡片，这些在全部卡片中被称为辅助系卡片。

活　用

对于辅助系卡片我们有着充分的认识，初见时我们会认为没有太大的作用，但在实战中使用的话，就会轻易地发现……





技名	种别	消费ガッツ	效果
紧急回避	回避	0	自己的毅力为0，回避力技和かしこさ技。
底力	特殊	1	本轮，生命力在2以下怪兽的技使用之前使用的话，杀伤力增加两倍。
根性	防御	2	生命力为0的怪兽使用后生命力会变成1。对于使用过"根性"的攻击来说，此怪兽将会不能使用守备用卡片。
クリティカル	特殊	2	一体的怪兽使用后，本轮的技击杀伤力+2
みんな下がれ	回避	1	对于攻击我方的多个技击全体闪避。
剧的な幕切れ	特殊	0	自己的山扎为0时使用，则同时使用的力技和かしこさ技的杀伤力增大3倍。
后は赖んだ	特殊	0	比赛出现KO时，我方的下一名角色能立即攻击。
飞びこむ	防御	0	被力技击中后受到的损伤增加2倍，下轮自己发出的力技杀伤力增加3倍。
孤军奋战	特殊	1	我方怪兽一体时可以使用。本轮此怪兽可以使用……
逆上	特殊	1	此怪兽在下轮将不能使用回避技和防御技，但下轮自己使用的力技和かしこさ技的杀伤力增加2倍
ふきとばし	特殊	0	被施此技的怪兽下轮不能攻击。
集中	特殊	1	与力技和かしこさ技同时使用。本技后，将不能使用消费毅力为0的回避技和防御技。
我慢	防御	1	使力技和かしこさ技的消耗毅力值的效果无效。

技名	种别	消费ガッツ	效果
加势	力	1	杀伤力为1，使用此技不能使怪兽的生命力降到0以下。
カララギマンゴー	特殊	0	使一体的我方怪兽的生命力提高1。
突进	特殊	3	战斗开始，我方就拥有5枚卡片。
冷静な判断	全体	1	使用此技后，防守加1。
壮绝な战い	全体	2	使回避力技和かしこさ技的最终杀伤力加1。
兴奋のるつぼ	全体	2	かしこさ技的杀伤力减2。
ホリィの声援	全体	3	对于使用防御的怪兽的毅力减1
必杀技の应酬	全体	3	最终杀伤力3以下的力技和かしこさ技不能使用。
大混乱	全体	4	战斗开始时，对方丢掉卡片。
最后の切り札	特殊	0	在使用卡片后，对方将失去卡片。
战意丧失	特殊	5	使双方的毅力变成0
最后のきらめき	特殊	4	对我方一个怪物有效，但我方卡片数上升。
ヒノトリの复活	特殊	2	被KO的ヒノトリ复活4个生命力，但本轮复活后不能攻击。
时间かせぎ	特殊	0	使用后，我方的能力上升。
冬虫散	特殊	0	使用后，我方有多少卡片，敌方将逐渐失去相应的卡片。
オイリーオイル	特殊	2	对本轮已经使用过攻击的怪兽使用此技，此怪兽还可以进行一次攻击。
纯血のプライド	全体	2	对任意纯血怪兽的攻击，任意的派生怪兽都不能使用回避技。
师匠のまなざし	全体	3	使用防御的怪兽的毅力加1。
がんじがらめ	全体	3	所有的怪兽不能使用特殊技.
必杀技の封印	全体	3	最终杀伤力4以上的力技和かしこさ技将不能使用。
恶天候	全体	3	使所有怪兽的特征变成地上，效果消失后所有怪兽变回本来特征。
灼热の地	全体	4	一轮攻击终了时，作为攻击方的所有怪兽的体力下降1
ジョイのサポート	特殊	0	与消费毅力3以下的ブリ－ダ－カ－ド同时使用。则此技的使用不会耗费毅力值。
意味不明	特殊	1	被施此技的怪兽下轮不能攻击
泣キ真似	特殊	1	对手的能力下降。
リフレッシュ	特殊	1	丢弃专用卡片，相应的对方也会有战斗卡片被锁住。
おいのり	防御	0	对方的全体攻击无效。
飞び散る火花	全体	2	使用かしこさ技的最终杀伤力加1。
空间のひずみ	全体	3	所有怪兽特征变为空中，效果消失后所有怪兽变回本来特征。
长期战の予感	全体	3	所有卡片能力上升。
大接近	全体	4	战斗一回合终了后，对方有可能失去全部卡片。

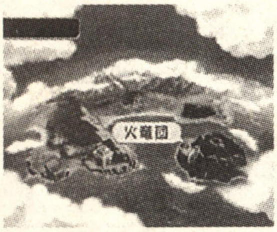
教会的出现以及卡片对战的注意点

A レオン

对方的攻击方式有很多，小心多个爪子特殊攻击，尽量回避。

B ヴィジャデラ

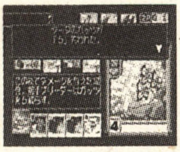
前面的战斗结束后，会出现火龙的本部，这时会有向火龙本部前进的事件，当然这时如果有大会开始的事件发生，那么这一事件将不会发生，所以在这里应该注意。



C ココチーノ

火龙团是最强大的对手，所以作好苦战的思想准备，如果实力不高，可在练习中提高能力。



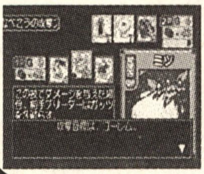


D イザベラ

挑战火龙团胜利后，才能发生以下事件，因此一定要完成C。

B ヴィィジャデラ

攻击力高但防御力低，所以在战斗前应多携带防御卡片。



LV1:ジャイアントC

ゴーレム	クロー	3
	クロー投げ	3
	ぎるぎるアタック	3
	坚い守り	3
ガリ	けり	3
	圣なる光	3
	雷	3
	魔人パンチ	3
スエゾー	しつぽアタック	3
	热视线	3
	侦察	3
	歌う	3
	横回转	3
全モンスター	がんじがらめ	3
&ブリーダー	リフレッシュ	2
	加势	3
	逆上	3

LV2:ジャイアントB

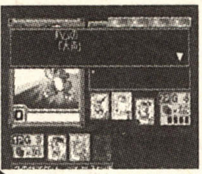
ゴーレム	でこぴん	3
	キック	3
	チョップ	3
	坚い守り	3
ガリ	スピンカッター	3
	炎	3
	魔人パンチ	3
	魔人ダンス	3
スエゾー	かみつき	3
	ベロビンタ	3
	热视线	3
	侦察	3
	横回转	3
全モンスター	がんじがらめ	3
&ブリーダー	リフレッシュ	2
	加势	3
	逆上	3

LV1:ジャイアントC

ゴーレム	クロー	3
ブルーマウンテン	でこぴん	3
マグナビートル	キック	3
	クロー投げ	3
	チョップ	3
	ダブルチョップ	3
	ぐるぐるアタック	3
	龙卷アタック	3
	力をためる	3
	坚い守り	3
	バック转	3
	横ジャンプ	3
	ジャンプ	2
全モンスター	がんじがらめ	3
&ブリーダー	集中	3
	加势	3
	逆上	3

C ココチーノ

按照一定顺序打倒敌人时，会发现对方的能力没有想像中高。



LV1:あついまなざし

ハム	头突き	3
	ワンシーパンチ	3
	ぐるぐるパンチ	3
	大声	3
	フットワーク	3
スエゾー	つばはき	3
	テレポート	3
	かみつき	3
	歌う	3
	横回转	3
モッチー	ガッチョ	3
	もちき	3
	モッチ炮	3
	まるまる	3
全モンスター	加势	3
&ブリーダー	カラテギマンゴー	3
	根性	2

LV2:あつい情热

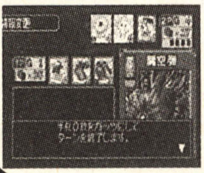
ハム	头突き	3
	ソバット	3
	超头突き	3
	大声	3
	フットワーク	3
スエゾー	つばはき	3
	テレポート	3
	バロビンタ	3
	侦察	3
	横回转	3
モッチー	ローリン	3
	ガッチョ	3
	もちき	3
	モッチ炮	3
	まるまる	3
全モンスター	加势	3
&ブリーダー	カララギマンゴー	2

LV1:あつい斗魂

ハム	头突き	3
ヴァージアハピ	ソバット	3
	ワンツーパンチ	3
	超头突き	3
	タックル	3
	おなら	2
	大声	3
	フットワーク	3
	ステップ	3
	舞い上がる	3
モッチー	ローリン	3
	ガッチョ	3
	もちき	3
	モッチ炮	3
	まるまる	3
全モンスター	加势	3
&ブリーダー	カララギマンゴー	3

D イザベラ

接近对手是战胜对手的最主要的因素，只有这样才能胜利。



LV1:诱惑

ニャー	ニャーにゃー	3
	ぬいぐるみ	3
	がまんニャ	3
	にげるニャ	3
ピクシー	キッス	3
	魅了	3
	ステップ	3
	舞い上がる	3
スエゾー	しつぽアタック	3
	キッス	3
	なめる	3
	横回转	3
全モンスター	大接近	3
&ブリーダー	最后の切り札	3
	なきまね	3
	ふきとばし	3
	时间かせぎ	2

LV2:甘い诱惑

ニャー	ニャーにゃー	3
	ぬいぐるみ	3
	がまんニャ	3
	にげるニャ	3
ピクシー	キッス	3
	魅了	3
	ステップ	3
	舞い上がる	2
スエゾー	ベロビンタ	3
	キッス	3
	なめる	3
	横回转	3
全モンスター	大接近	3
&ブリーダー	时间かせぎ	3
	战意丧失	3
	なきまね	3
	ふきとばし	3

LV3:とろける诱惑

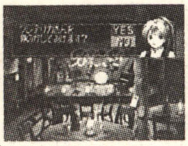
ニャー	ニャーにゃー	3
	ポカポカ	3
	ぬいぐるみ	3
ママニャー	キッス	3
	魅了	3
	回复	3
	ステップ	3
	舞い上がる	3
ツノマル	ベロビンタ	3
	キッス	3
	なめる	3
	バック转	3
	ジャンプ	3
全モンスター	大接近	3
&ブリーダー	战意丧失	3
	なきまね	2
	时间かせぎ	3

E イーリス・フレデリカ姐妹

战争胜利以后，是与姐妹的对战，这里的选择其实与最后的结尾没有任何关系。

F クレア

长女是难战胜的，所以如果没有强大的实力最不要进行这个选择，否则是会后悔的。



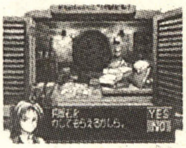






入手方法

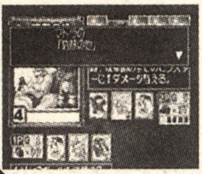
特殊卡片入手方法为研究所行动50回。





H マトラ

怪物种类非常多，所以作战之前应该强化一下自己的实力。



LV1:烈风阵

ピクシー	魅了	3
	ステップ	3
	舞い上がる	3
プラント	ミツ	3
	花粉	3
	ドレイン	3
	光合成	3
	叶を切らす	3
グジラ	しょぼんアタック	3
	たちはだかる	3
	きにしない	3
	はねかえす	3
全モンスター	ふきとばし	3
&ブリーダー	灼热の地	3
	みんなさがれ	3
	カララギマンゴー	3
	根性	3

LV2:烈火阵

ピクシー	キッス	3
	魅了	2
	回复	3
	ステップ	3
	舞い上がる	3
プラント	ミツ	3
	花粉	3
	ドレイン	3
	光合成	3
	こらえる	3
グジラ	たちはだかる	3
	きにしない	3
	はねかえす	3
全モンスター	灼热の地	3
&ブリーダー	紧急回避	3
	みんなさがれ	3
	カララギマンゴー	3

LV3:炎热地狱

ピクシー	キッス	3
	魅了	2
	回复	3
	ステップ	3
	舞い上がる	3
ひねくれ	ミツ	3
	花粉	3
	ドレイン	3
	光合成	3
	横回转	3
グジラ	たちはだかる	3
	きにしない	3
	はねかえす	3
全モンスター	灼热の地	3
&ブリーダー	紧急回避	3
	みんなさがれ	3
	カララギマンゴー	3

I トッティ

敌攻击力强大，正面对战损失惨重，因此回避与防御是主要的。



LV1:パワーウエーブ

グジラ	くしゃみ	3
	はら	3
	ボディプレス	3
	ぐるぐるプレス	3
	大津波	3
ナーガ	つき	3
	はたき	3
	毒雾	3
	回转アタック	3
	ドレイン	2
デュラハン	乱れ突き	3
	冥王剑	3
	风神剑	3
	雷神剑	3
	静の构え	2
全モンスター	集中	3
&ブリーダー	大接近	3

LV2:ビッグウエーブ

グジラ	ひつかき	3
	しつぼビンタ	3
	ボディプレス	3
	ぐるぐるプレス	3
	大津波	3
ナーガ	ボディーブロー	3
	はたき	3
	魔空弹	3
	连发魔空弹	3
	ドレイン	2
デュラハン	乱れ突き	3
	冥王剑	3
	风神剑	3
	雷神剑	3
	静の构え	2
全モンスター	集中	3
&ブリーダー	大接近	3

LV1:グレイトウエーブ

グジラ	ひつかき	3
	しつぼビンタ	3
	ボディプレス	3
	ぐるぐるプレス	3
	大津波	3
デュラハン	まつぶたつ	3
ベスビオス	居合い斩り	3
	乱れ突き	3
	Vの字斩り	3
	最终奥义	3
	冥王剑	3
	风神剑	3
	雷神剑	3
	精神集中	3
全モンスター	集中	3
&ブリーダー	大接近	3
	加势	2

K ガンツ

如果能够封住对方的必杀，就可以在战斗中顺利地获得胜利。



LV1:クラッシコ

ワーム	しつぼキック	3
	かみつき	3
	くしざし	3
	空中回转アタック	3
	きりもみアタック	3
ガリ	スピンカッター	3
	炎	3
	魔人パンチ	3
	雷	3
ナーガ	ボディーブロー	3
	はたき	3
	魔空弹	3
	回转アタック	3
	にらむ	3
全モンスター	加势	3
&ブリーダー	突进	3
	必杀技の应酬	2

LV2:パワークラッシュ

ワーム	牙きり	3
	しつぼキック	3
	かみつき	3
	くしざし	3
	空中回转アタック	3
ガリ	スピンカッター	3
	炎	3
	魔人パンチ	3
	魔人ダンス	3
ナーガ	くしざし	3
	はたき	3
	魔空弹	3
	连发魔空弹	3
	にらむ	3
全モンスター	加势	3
&ブリーダー	突进	3
	必杀技の应酬	2

LV3:カンツクラッシュ

ワーム	牙きり	3
	しつぼキック	3
	かみつき	3
	くしざし	3
	空中回转アタック	3
	横ジャンプ	3
ガリ	スピンカッター	3
	魔人ダンス	3
	雷	3
	魔人パンチ	3
	炎	3
マグナビートル	でこぴん	3
	キック	3
	クロー投げ	2
	チョップ	3
	ダブルチョップ	3
全モンスター&ブリーダー	必杀技の应酬	3

M チコーレ

攻击的命中率如果不够高，那么这一战中会显得非常困难。



LV1:神父の教え

ピクシー	キッス	3
	魅了	3
	回复	3
	ステップ	3
	舞い上がる	3
ライガー	吠える	3
	バック转	3
	ジャンプ	3
ワーム	こうらで守る	3
	横ジャンプ	3
全モンスター	最后の切り札	3
&ブリーダー	みんなさがれ	3
	根性	3
	カララギマンゴー	3
	师匠のまなざし	3
	时间かせぎ	3
	ふきとばし	3

LV2:天使の教え

ピクシー	キッス	3
	魅了	3
	回复	3
	ステップ	3
	舞い上がる	3
ライガー	吠える	3
	バック转	3
	ジャンプ	3
ワーム	こうらで守る	3
	横ジャンプ	3
全モンスター	紧急回避	3
&ブリーダー	みんなさがれ	3
	根性	2
	カララギマンゴー	3
	必杀技の应酬	3
	时间かせぎ	3
	ふきとばし	3

LV1:神の教え

ピクシー	キッス	3
	回复	3
	ステップ	3
	舞い上がる	3
ブルーマウンテン	バック转	3
	ジャンプ	3
ワーム	こうらで守る	3
	横ジャンプ	3
全モンスター	紧急回避	3
&ブリーダー	みんなさがれ	3
	根性	3
	カララギマンゴー	3
	必杀技の应酬	3
	时间かせぎ	3
	战意丧失	3
	ふきとばし	3
	なきまね	2

G セフォー

之前战斗胜利后，才能引发以后的事件发生，这里一定要注意。

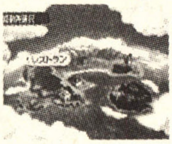
H マトラ

再次挑战的事件发生，小心敌人的实力，比前次相比强大了许多。

I トッティ

上面的战斗顺利通过以后，就会引发出最新的事件出现。

J エイプリル

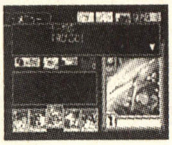


要想让教会出现，就必须战胜其中的两名角色才行。

K ガンツ

这里的教会有着强力的角色，因此之前的强化最为重要。

L ゼヴラ



战斗中要小心敌方主力，他们的实力非常强大。

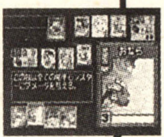
M チコーレ

这里想要去教会的话，就必须进行战斗，只有胜利才行。

N ロウゼ

又是战斗结束之后才能进入教会，但这里的战斗差距非常大，敌方有三种卡片的实力……





根据怪物的特征来寻求优秀的组合

ゲル

当对手是回避为主要行动的时候让此角色登场，利用其特殊能力把对手的行动封住或使对手出现混乱。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
くし刺し	ちから	1	1
つきさし	ちから	1	2
ムチ	ちから	2	3
ハエたたき	ちから	3	3
げんこつ	ちから	4	6
大炮	かしこさ	3	4
パラボラビーム	かしこさ	4	4
ゲルコプダー	かしこさ	5	5
ハテナマーク	特殊	0	
ものまね	特殊	1	
うけとめる	防御	0	
グニャリ	回避	1	

モノリス

拥有强大的防御力，尤其是两枚同时使用时，可以完全防御对手的任何攻击，是防御队伍中的主力选手。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
アタック	ちから	2	2
体当たり	ちから	2	4
たおれこみ	ちから	3	5
わらわら	ちから	5	2
針かみつき	ちから	5	7
おんぱ	かしこさ	2	2
サケビ声	かしこさ	3	3
ビーム	かしこさ	3	4
フォーメーション	かしこさ	6	8
冲击吸收	防御	2	
盾になる	防御	2	
纵になる	回避	3	

ゴースト

在快速的交战中，最重要的是几回合内决胜负，因此这一类安排在先发之中，会起到极为明显的作用。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
ピコピコハンマー	ちから	1	2
大パンチ	ちから	2	3
体当たり	ちから	2	4
コンビネーション	ちから	3	4
カード投げ	かしこさ	0	0
ソウルビーム	かしこさ	1	2
びっくり	かしこさ	2	1
ドクロビーム	かしこさ	3	3
ハトのおとしもの	かしこさ	3	2
のりうつる	特殊	0	
ゴーストラッシュ	特殊	2	
帽子に隠れる	防御	1	

ヘンガー

以回避为主战力的类型，一但使用特殊能力，就可以使得全队的回避率能上升许多，对作战有利。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
パンチ	ちから	1	2
キック	ちから	2	2
ヨーヨー	ちから	3	2
ロケットパンチ	ちから	3	4
レーザーブレード	ちから	5	5
ファイナルソード	かしこさ	3	8
レーザー	かしこさ	4	4
バーストキャノン	かしこさ	5	8
変形	特殊	0	
回避プログラム	特殊	1	
见切り	回避	0	
高速移动	回避	1	

ニャー

没有明显的特点，但有奇特的特技，它可以使对手的下回攻击直接攻击到自己本体，使我方损失减少。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
ポッコ	ちから	1	2
ごっちん	ちから	1	3
ポンパ	ちから	2	2
ぐるぐる	ちから	4	3
ポカポカ	ちから	4	5
べったん	ちから	4	6
ニャーにゃー	かしこさ	3	1
メーム	かしこさ	4	4
うたうニャ	特殊	0	
ぬいぐるみ	特殊	0	
がまんニャ	防御	0	
にげるニャ	回避	1	

プラント

吸收敌人的能力是这一类型的专用能力，这样对方的消耗将会变到最大，在长期战中对我方有利。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
ビンタ	ちから	0	1
つっつき	ちから	1	2
种ガン	ちから	2	2
根っこ	ちから	2	3
フェイスドリル	ちから	3	4
ミツ	かしこさ	3	2
花粉	かしこさ	4	2
ドレイン	かしこさ	6	3
光合成	特殊	0	
根を张る	特殊	2	
叶を切らす	防御	0	
こらえる	防御	1	

ワーム

两枚同时使用时，是可以大幅度提升全体卡片的攻击力，因此在最终战开始以前，可以安排它们。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
牙きり	ちから	3	3
しっぽキック	ちから	3	3
かみつき	ちから	3	3
くしざし	ちから	4	4
バックドロップ	ちから	5	5
空中回转アタック	ちから	6	8
きりもみアタック	ちから	7	10
毒烟幕	かしこさ	5	3
まゆ化	特殊	0	
羽化	特殊	0	
こうらで守る	防御	2	
横ジャンプ	回避	2	

ドラゴン

龙，自然拥有最强大的攻击力，是所有卡片中拥有一击毙机率最高的，在队伍中应该配有一定量。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
しっぽアタック	ちから	4	4
かみつき	ちから	4	6
コンビネーション	ちから	4	8
ウィングカッター	ちから	5	4
クローアタック	ちから	5	5
ドラゴンパンチ	かしこさ	5	8
ふみつけ	かしこさ	7	12
ドラゴンラッシュ	かしこさ	8	14
ファイアブレス	特殊	4	3
ほうり上げる	特殊	0	
ハガネのウロコ	防御	0	
飞び上がる	防御	2	

デュラハン

在对付回避系为主的敌人时，它们能发挥最强大的威力，因为拥有回避不能的攻击性必杀技。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
まっぷたつ	ちから	1	2
居合斩り	ちから	2	4
乱れ突き	ちから	3	3
Vの字斩り	ちから	3	5
最终奥义	ちから	3	8
冥王剑	ちから	4	8
风神剑	かしこさ	4	5
雷神剑	かしこさ	4	7
精神集中	特殊	0	
静の构え	特殊	0	
盾で受ける	防御	0	
剑で受ける	防御	0	

グジラセ

体力战的达人，不用过多的介绍，如果有可能就一定要把这一类型收入到自己的队伍当中，以便战斗。

技名	种别	ガッツ	ダメージ
ひっかき	ちから	2	2
はら	ちから	3	3
しっぽビンタ	ちから	4	4
ボディプルス	ちから	5	8
ぐるぐるプレス	ちから	6	10
くしゃみ	かしこさ	2	1
しゃぼんアタック	かしこさ	5	1
大津波	かしこさ	7	4
たちはだかる	特殊	0	
吹き上げる	防御	1	
气にしない	防御	1	
はねかえす	防御	4	

近期 PS 游戏金手指

RockMan DASH 2

无限生命
8008C3C8 00A0
8008C3CA 00A0
金钱
8009CAC8 967F
8009CACA 0098
生命不减
3008C4EB 0063
武器 MAX
3008C4E9 0063
限制时间不减
8009CBB8 1518
所有武器、防具
B0050002 00000000
80098860 FFFF
所有道具
B0080002 00000000
8009886A FFFF
重力变更
8009881A xxxx
轻的 004F
普通 0057
重的 0067
手动变更重力
D009C17A FBFF
8009881A 004F
D009C17A FEFF
8009881A 0057
D009C17A BEFF
8009881A 0067
L1－轻
L2－正常
L2X－重
特殊武器
80098860 FFFF
80098862 FFFF
80098864 FFFF
80098866 FF0F
80098868 FFFF
全部道具
80098870 7F1F
80098872 FFF0
80098874 FFFF
80098876 F03F
80098878 FFFF
全道具
8009886A 07FF
8009886C FFF2
8009886E 0F8F
试链关卡时间不减
D00E7CA8 FFFF
800E7CA8 0000
无敌
8008C444 000A
能源不减
D010A31E 0043
8010A31E 2400
D00CF4BE A482
800CF4BE 2400
D00CF3EE A482
800CF3EE 2400
武器改造一次最大值
E00EB9F4 00010005
800EB9F4 0003
800EBA08 0003
800EBA1C 0003
800EBA30 0003
800EBA44 0003

恶魔人

HP 不减
9001BCDC 24140100
9001BCE4 8F9500B0
9001BCF8 AEB40524
SP 不减
D00B0EB4 053A
800B0EB6 A402

RAY CRISIS

追踪雷射不减
D00F3BBA 0001
300F3BB8 0009
能量暴弹
800D9A76 0010
只数 X9
800DB8D8 0900
追踪导弹最大
800DB8E0 000A
武器等级最大
800DB8DC 0006
时间为零
800D70E6 0000
绝对无敌
800DB8D4 0001
时间自我倒退
800D70E4 0000

WIZARDRY～DIMGUIL

全体金钱 65535
B00600D0 00000000
8007D9F4 FFFF
B00600D0 00000000
8007D9F6 FFFF
全体经验值 65535
B00600D0 00000000
8007DA18 FFFF
B00600D0 00000000
8007DA1A FFFF
全体 HP65535
B00600D0 00000000
8007DA1E 270F
B00600D0 00000000
8007DA22 270F
高速化
80032D22 1000
升级时 HP 最大值 MAX
D00B9A8C 7FFF
800B9A94 0001
战斗后经验值 MAX
D00C515C 102B
800C5162 1000
年龄不增
D00B1E30 0048
800B1E3C 0000
MP 不减(非战斗)
D00D17E8 005C
800D17F0 0000
D00D3688 005C
800D3690 0000
D00D37E4 005C
800D37EC 0000
D00D40E4 005C
800D40EC 0000
D00D4C00 005C
800D4C08 0000
MP 不减
D00AC734 005C
800AC73C 0000
全部道具贩售
D00BC1D4 0007
800BC1E8 0001
D00C47CC 1400
800C47D8 2021
D00C47CC 1400
800C47DC 007F
D00C47CC 1400
800C47DE 3402
D00C47CC 1400
800C47E2 A082
MP 不减(一般)
D00D17E8 005C
800D17F0 0000
D00D20E4 005C
800D20EC 0000
D00D3688 005C
800D3690 0000
D00D37E4 005C
800D37EC 0000
D00D40E4 005C
800D40EC 0000
D00D4C00 005C
800D4C08 0000
MP 不减(战斗中)
D00AC734 005C
800AC73C 0000
MP 不减(开启封印宝箱咒文)
D00C6D58 1BA4
800C6D70 0000
使用道具不减
D00D3CBC 1021
800D3CCA 3000

Fighting Force 2

无限生命
D00B32AC 2D24
80117244 03FC

NEED FOR SPEED 5

无限金钱
800bdc96 0090
不减时间
800c1ce8 0100

King Of Fighters'99

1P 无限 HP
800B9174 0065
2P 无限 HP
800B934C 0065
全 DEMO 和 ACT
80054328 FFFF
8005432A 2402
1P 不会晕
800B917A 0065
2P 不会晕
800B9352 0065
高速化(指步行)
8005BE44 0001

铁路大亨 2

资金不减
D003F18C 1823
8003F18E 0060
D0040908 1023
8004090A 0040

诸神之战 (GAIAMASTER)

1P 金钱无限
800866CC 869F
300866CE 0001
1P 体力不减
300866F4 0064
1P 战斗中体力不减
D00BCDB8 0064
800BCDBA 0064

幻想国物语～宠物岛～

金钱
801ADBAE 270F
全道具
B0300001 00000001
301BE575 0000
B0400001 00000001
301BE5B5 0040

六月守护神

使用必杀技 VOLAGE 不减
D002FBC4 0002
8003A896 2400
VOLTAGE 快速提升
D002FBC4 0002
3002FBC4 0001

圣灵机

金钱无限
800CDA7C 967F
800CDA7E 0098
弹药不减
D007F6D2 2442
8007FD60 0000
武器必要斗志为 0
D004BB7C 0032
8004BB7C 0000
消费点数不减
D007FD98 2023
8007FD9A 0080
or
D00800F4 2023
800800F6 0080
D007FD98 2023
8007FD9A 0080
使用"信赖"点数不减
D0080CC0 1023
80080CC2 00A0
一回合激励斗志最大
D004CE88 0070
8004CE88 0001
话题点数不减
D005B042 2463
8005B040 0000
一回信赖度最大
D0058DEE 1440
80058DEC 0001
一回好感度最大
D0058F2A 1440
80058F28 0001

混乱都市 (URBAN CHAOS)

可以一直跑步
D006621E 0067
8006621E 0060
手枪子弹不减
D005AF00 FFFF
8005AF00 0000
卡宾枪弹不减
D005AE2C FFFF
8005AE2C 0000
时间不减
D002C652 0083
8002C652 0080
按 L2 加 R2 时间变成零
8002C662 A682
D00E8A12 FCFF
8002C662 A680

可选全部关卡
B0120002 00000000
800EAEF8 0101

Syphon Filter 2

无限装甲
D0089E68 0006
80089E6A 2400
无限生命
D0089ED8 0008
80089EDA 2400
Max Ammo – Silenced 9mm
3012A5BC 0063
Max Ammo – 9mm
3012A5C0 0063
Max Ammo – . 45
3012A5C4 0063
Max Ammo – M – 16
3012A5C8 0063
Max Ammo – Silenced HK – 5
3012A5CC 0063
Max Ammo – HK – 5
3012A5D0 0063
Max Ammo – PK – 102
3012A5D4 0063
Max Ammo – Shotgun
3012A5D8 0063
Max Ammo – UAS – 12
3012A5DC 0063
Max Ammo – G – 18
3012A5E0 0063
Max Ammo – BIZ – 2
3012A5E4 0063
Max Ammo – K3G4
3012A5E8 0063
Max Ammo – H11
3012A5EC 0063
Max Ammo – Silent Sniper Rifle
3012A5F0 0063
Max Ammo – Sniper Rifle
3012A5F4 0063
Max Ammo – Nightvision Rifle
3012A5F8 0063
MaxAmmo – Incendiary renade
3012A610 0063
Max Ammo – Nerve Gas Grenade
3012A614 0063
Max Ammo – M – 79
3012A60C 0063
Max Ammo – Tear Gas Launcher
3012A628 0063
Max Ammo – Crossbow
3012A5FC 0063
Max Ammo – C4
3012A618 0063
Infinite Ammo – Silenced 9mm
3012A5BE 0063
Infinite Ammo – 9mm
3012A5C2 0063
Infinite Ammo – . 45
3012A5C6 0063
Infinite Ammo – M – 16
3012A5CA 0063
Infinite Ammo – Silenced HK – 5
3012A5CE 0063
Infinite Ammo – HK – 5
3012A5D2 0063
Infinite Ammo – PK – 102
3012A5D6 0063
Infinite Ammo – Shotgun
3012A5DA 0063
Infinite Ammo – UAS – 12
3012A5DE 0063
Infinite Ammo – G – 18
3012A5E2 0063
Infinite Ammo – BIZ – 2
3012A5E6 0063
Infinite Ammo – K3G4
3012A5EA 0063
Infinite Ammo – H11
3012A5EE 0063
Infinite Ammo – Silent Sniper Rifle
3012A5F2 0063
Infinite Ammo – Sniper Rifle
3012A5F6 0063
Infinite Ammo – Nightvision Rifle
3012A5FA 0063
Infinite Ammo – Incendiary Grenade
3012A612 0063
Infinite Ammo – Nerve Gas Grenade
3012A616 0063
Infinite Ammo – M – 79
3012A60E 0063
Infinite Ammo – Tear Gas Launcher
3012A62A 0063
Infinite Ammo – Crossbow
3012A5FE 0063
Infinite Ammo – C4
3012A61A 0063
Have All Weapons & Items
8012A5B0 FFFF
8012A5B2 FFFF
Unlock All Missions
8014AF3C 0015

梦幻总动员 6

封面制作中

梦幻总动员 6

系列化丛书火爆上市!

本书内容豪华，图片精美，大量动漫专题文章精彩绝伦!

随书两大附赠:

一、豪华 4 开海报

二、精美 VCD

定价仅为 15.00 元

欢迎邮购

★邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部(收)

★邮编:100085

★咨询电话:010－62924382

(注:邮购以上书目者,请每本书另加 2 元邮费。因现存数量有限,欲购从速!)

下期预告

CAPCOM 公司的超级 RPG——《龙战士Ⅳ》完全攻略，优秀的恋爱 SLG——《遥远的时空中》完全攻略等等多篇精彩文章。

下月同一时间推出,敬请期待

邮购	梦幻总动员(1、2) 每本定价:12.50 元	梦幻总动员(3、4、5) 每本定价:15.00 元	电子游戏典藏本(97) 定价:22 元 优惠价:15 元
邮购	电子游戏广场(12、13、14、15、16) 每本定价:10 元	电子游戏广场合订本 定价:29.8 元	剑 魂·续 定价:18 元

欢迎邮购

★邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部(收)

★邮编:100085 ★咨询电话:010－62924382

(注:邮购以上书目者,请每本书另加 2 元邮费。因现存数量有限,欲购从速!)


聖戦士
ダンバイン
～聖戦士伝説～



WWW.NEWTYPE.COM.CN

ISBN 7-5374-0229-9

9 787537 402293 >

ISBN7-5374-0229-9/G·43

定价：10.00元